

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragon

Dragón

M A G A Z I N E

¡FELIZ
AÑO
ROLERO
1995!

EDICION ESPAÑOLA NUM. 17 475 PTAS.

MODULOS:

LA MALDICION
DEL "STELLA MARIS"



¿AQUI NO
HAY PLAYA?

G E A S
EL JUEGO DE CARTAS
VISTANI (JUEGALO
CON EL TAROKKA DE
LA CAJA RAVENLOFT)



8 414090 102452

© ELMORE '88



¡Ya a la Venta!



Dungeons & Dragons[®]

GAME



NUMERO 17
ENERO 1995

EDICION EE.UU.

PUBLISHER:
JAMES M. WARD

FICTION EDITOR:
BARBARA G. YOUNG

ASSISTANT EDITOR:
DALE A. DONOVAN

ART DIRECTOR:
LARRY W. SMITH

EDICION ESPAÑA

DIRECTOR:
LUIS VIGIL

REDACTOR JEFE:
FRANCISCO JOSÉ CAMPOS

REDACTORES:

JAIME ALBA

LAURA BALESTRA

ANGEL CARRILLO

LUIS D'ESTREES

RICARD IBÁÑEZ

MARIANO LIWSKI

ALEX MIQUEL

LUIS SALVADOR

JORDI ZAMARREÑO

TRADUCTORES:

LAURA BALESTRA

ENRIQUE GARCÉS

ILUSTRADOR CABECERAS:
XAVIER MUSQUERA

CORRECTOR DE ESTILO:
FRANCISCO SOLSONA

DISEÑADORES GRÁFICOS:
MIGUEL ANGEL ESCOBAR
LUIS GUILLÉN
ANTONIO SÁNCHEZ

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN:
HANS L. KÖTZ

DIRECTOR COMERCIAL:
FRANCISCO MORALES

DIRECTOR DE PUBLICIDAD:
ANGEL SOMOZA

SUMARIO

ARTICULOS

14 GEAS: EL JUEGO DE CARTAS VISTANI

Los gitanos de *Ravenloft* lo juegan con deleite, y ahora tú también puedes hacerlo.

18 MOTIVATE

Una nueva forma de darle un empujoncito hacia la aventura a tus personajes.

20 EN DEFENSA DE LOS REINOS

Reglas opcionales y atrevidas variantes para jugar a *Spellfire™*.

23 UN MONSTRUO DE TRADICION CLASICA

Recuperamos un viejo mito griego para *La llamada de Cthulhu*.

27 EX LIBRIS

Quien tiene un libro, tiene un tesoro, poco más o menos.

29 GUARNICIONERIA MAGICA

Lo que nunca encontrarás para tu caballo en una tienda de efectos hipícos.

34 LAS MIL Y UNA CARAS DE LOS NO MUERTOS

Crea los no muertos más pavorosos que puedas imaginar para *Dark Sun*.

57 MAS SOBRE LA GEN CON 94

Algunas cosillas que merecen la pena y se nos quedaron colgadas por la premura del último número.

MODULOS

40 LA MALDICION DEL STELLA MARIS

(Módulo para *AD&D*, niveles 7 o 2-4)
Un pequeño viaje por mar es lo más indicado para combatir la melancolía... ¿O no?



Página 65



Página 46

46 ¿AQUI NO HAY PLAYA?

(Módulo para *AD&D*, niveles 1-2)
Llévate el bronceador, la toalla, y una buena espada, por si acaso.

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGON

Fanfarria triunfal, que habla nuestro *Dire*.

6 PLUMAS ENVENENADAS

Todo aquello que queréis compartir con nosotros.

10 EL ORACULO DE LOS DIOS

Se aclaran puntos oscuros, se explican reglas y se imparte sabiduría concentrada.

11 +3 EN CARISMA

Desde tiernos requiebros a desesperadas llamadas de auxilio.

12 EL HERALDO DE LA CORTE

«Baedeker» **DRAGON** de todo el buen rollo del rol.

13 EL ZOCCO DE LANHKMHAR

Animo, que la economía y el consumo se están recuperando...

62 RUNAS Y PERGAMINOS

Para aquellos que no sólo quieran leer libros de reglas.

63 JAQUE MATE

Recomendaciones del «chef» para partidas con fundamento.

64 CON PIES DE PLOMO

Además, ahora nos hemos empeñado en que aprendáis a pintar.

65 BYTES Y MAZMORRAS

Tecnologías recién salidas del horno, creadas para la diversión.

66 LA ULTIMA TIRADA

La vida, el universo, los dados de ocho y todo lo demás...



EL RUGIDO DEL DRAGON

LA SOBRESATURACION

Pasó la gen Con, pasaron las fiestas, pasó la locura consumista que cada año cae sobre nosotros, cual pandemia, los finales y principios de año. Y ahora ha llegado el momento de pasar revista de la situación...

Para muchos editores de Juegos de Rol y temas afines, habrá llegado también el momento de hacer inventario de stocks. Y témome que, para alguno, habrá llegado el momento de las sorpresas desagradables.

Mirad, en el mundillo rolero de nuestro vecino, Francia, no hace muchos años se encontraron con un curioso fenómeno: había un claro interés por los JdR, una afición activa y un sector profesional en tremendo crecimiento. De repente empezaron a surgir las editoriales tal cual las setas tras las lluvias de otoño: proliferaban las revistas, se traducían todos los juegos extranjeros, se publicaban numerosos juegos nacionales. Todo parecía marchar viento en popa...

Pero, si bien la oferta crecía, en proporción exponencial y amenazando con llegar al infinito, la demanda iba creciendo - si es que lo hacía - en proporción aritmética. Resultado: las dos curvas, la de oferta y la de la demanda, se separaron más y más, y este desfase supuso que en los estantes de las tiendas, en los almacenes de las editoras, fueran quedando más y más productos invendidos.

Se había llegado a la sobresaturación... ¿y saben lo que sucede cuando hay sobresaturación...? que parte del saturante se precipita, cae al fondo de la vasija (¡toma ya, como se nota que de joven hice Químicas!). Y ese poso fueron, en la realidad, empresas obligadas a ir a la quiebra, revistas que tuvieron que cerrar, productos que desaparecieron del mercado.

Y muchos años para remontar la situación. Más aún: de buena fuente sabemos que, aún hoy, los tirajes de editoriales de primera son para Francia... iguales o inferiores a los tirajes que se hacen en España para productos similares. Y eso que Francia es un país más rico y demográficamente más grande que España (en general, los editores consideramos que, de un producto editorial ya aparecido en Francia, para España habría que hacer la mitad de el tiraje galo).

Todo esto viene a que, me temo, en estos momentos estamos llegando, en España, a una situación similar a la entonces dada en Francia: una demanda estabilizada, o suavemente creciente, y una proliferación de la oferta: se traduce todo lo de fuera, se publica mucho nuevo nacional, surgen más y más revistas.

¿Vamos hacia la sobresaturación? ¡Ojalá no! Porque, si así es, ya saben: habrá un precipitado. Y eso sería muy lamentable para los que cayesen (y nadie se crea libre del posible tropiezo).

Ya veremos
Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera es el dragón protagonista de la ilustración, para AD&D, "La Sala del Tesoro del Dragón", realizada en 1987 por Valerie Valusek.

DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON® Issue 210 ("Geas: The Vistani Card Game", "A Monster In The Classical Tradition"), DRAGON Issue 208 ("Get Motivated", "Defend The Realms!", "Bazaar of the Bizarre"), DRAGON Issue 209 ("Ex Libris", "1.001 Faces of Undead") and DUNGEON® Issue 50 ("The Vaka's Curse", "Back To The Beach") and is copyrighted 1995 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Copyright© 1995 TSR Inc. All rights reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright© Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

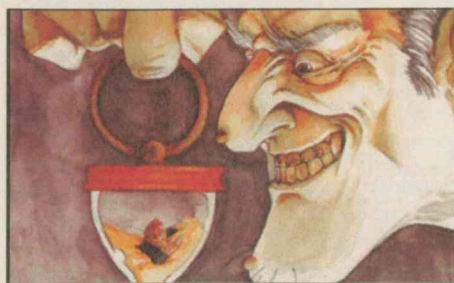
Dragón Magazine, número 17, enero de 1995. Edita: Ediciones Zinco S.A.; Avenida de Roma 157, 9.º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A. S., Pacífico 2, 3.º 1.º. Tel: 408 06 74. Telefax: 340 37 55. Grabados: MC. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S.A., Avenida de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas. (Incluye transporte.)

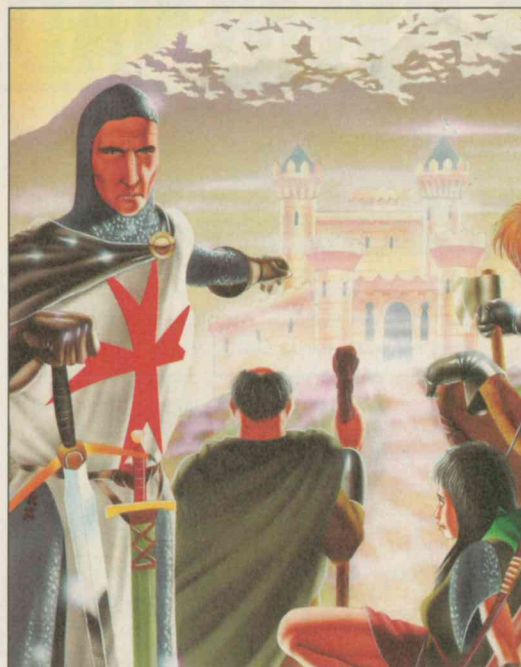


Aunque pudiera parecer todo lo contrario, la portada no refleja una escena de desesperanza, acorde con el editorial de este mes, sino que, por el contrario, es promesa de esperanza y una segunda oportunidad, como deja claro su título "Avalyne, la Dadora de Vida", y es obra de unos de nuestros artistas favoritos, Larry Elmore.

MEJOR CON ORDENADOR, PERO TAMBIEN SIN EL ROL CRUSADERS



Gráficos realizados por auténticos artistas.



Escenarios cuidados hasta el más mínimo detalle.



Movimientos rápidos y precisos en 3D.



Escenas digitalizadas animan el desarrollo del juego.



Gran cantidad de armas y objetos.

**INCLUYE:
DADOS, LIBRO
Y TABLERO**



Enigmáticos personajes proporcionan valiosas indicaciones.

¡POR FIN TODO LO QUE DESEAS DE UN JUEGO DE ROL, REUNIDO EN UN MISMO PAQUETE ! MAS DE 7 Mb DE INGENIO, AVENTURA Y ACCION TE HARAN PASAR RATOS INOLVIDABLES.

TOWER
COMMUNICATIONS S.R.L.

CON LA GARANTÍA DE

DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

¡Pídelo YA en tu quiosko!
(por sólo 2.995 pts)

**ROL
CRUSADERS**
MANUAL
JUEGO DE
MESA

DISFRUTA DE LOS MEJORES GRAFICOS Y LOS SONIDOS MAS ESPECTACULARES CON TUS AMIGOS. ELIGE, UNO A UNO, LOS COMPONENTES DE TU CUADRILLA, Y PREPARATE A AFRONTAR LOS PELIGROS QUE SE TE AVECINAN, Y SI SE VA LA LUZ...

¡NO TE PREOCUPES! ROL CRUSADERS ES EL UNICO JUEGO DE ROL PARA ORDENADORES QUE INCLUYE ADEMAS UNA VERSION EN JUEGO DE MESA CON DADOS, LIBRO Y TABLERO.

Solicita ROL CRUSADERS enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 16 a 18:30

Deseo que me envíen **ROL CRUSADERS** al precio de 2995 ptas + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos..... Domicilio..... Población.....

Provincia..... C.P..... Fecha de nacimiento..... Profesión.....

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS S.R.L. ☐ Contra reembolso (+ 250 Ptas. adicionales de gastos de envío)

☐ Giro Postal nº..... de fecha.....

Tarjeta de crédito VISA nº [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

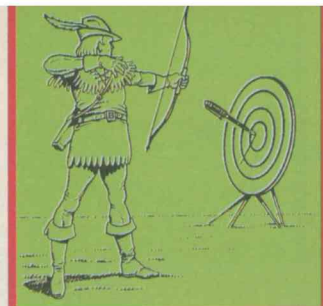
AMERICAN EXPRESS nº [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..... Nombre del titular, si es distinto.....

Rellena este cupón y envíalo a:
TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
C/ Marqués de Portugal, 10
28027 Madrid.

PLUMAS ENVENENADAS



Algo está cambiando ahí fuera, muchachos, y creemos que para mejor. Seguimos siendo los mismos, jugamos a lo de siempre... Pero algo dentro de nosotros está comenzando a madurar. Y si no, al tiempo.

¿Y POR QUE NO AD&D? ES LO LOGICO

En primer lugar, felicitarles por su revista, ya que empecé comprándola por curiosidad y ahora la recibo mensualmente.

Como aficionado al mundo de D&D y AD&D (ya son quince años en el mundillo del rol), de su edición es la que más jugo saco de las publicaciones en castellano.

He leído en algunos números a lectores que se quejan de que la mayoría de módulos son para D&D o AD&D. ¿Que no es ésta una de las finalidades de **DRAGON**? Cuando salen módulos para otros juegos que no son de mi interés, pienso que hay lectores a quien les gusta, así que me aguanto. Además, siempre pueden comprar otra revista.

Rogeli Navarro
Ordino (Principat d'Andorra)

Corta, concisa y al grano, metiendo el dedo en la llaga: así es como nos gustan nuestras cartas. ¡Olé, mi niño! Tienes más razón que un santo, Rogeli, pero ya se sabe. Nunca hemos ocultado nuestras intenciones, a lo que nos dedicamos y cuáles son los santos de nuestra devoción. De agradecer es que no nos convirtamos en un «house organ» puro y duro, cosa que no pensamos hacer ni en lo más remoto. Pero cada uno hace de su capa un sayo, y desea ver en la revista lo que más le gusta. Es lógico, por otra parte: en esta casa hay mucha experiencia con revistas, y sabemos lo que nos traemos entre manos. Esperemos que la vuelta a los orígenes en materia de periodicidad no afecte a los proyectos varios que ya había en marcha.

CORTE DE... MANGA

Aprovechando un inciso en mis quehaceres mundanos, me he decidido por fin a mandaros esta cordial misiva, cuya primera misión es, cómo no, felicitaros por vuestro espléndido trabajo. Que no decaiga.

He de aclarar que mi principal punto de contacto con el mundo del rol es esta vuestra revista, ya que el único grupo con el que he tenido contacto parece haberse desvanecido en el aire... (Sé que el máster de aquella partida está leyendo esto; ¿sabes quien soy? Sí, hombre, el «público»...)

Ahora, para que luego digan algunos (no me tiréis piedras, ya he visto que son minoría) que las chicas no sabemos de qué va

esto: ¿Os imagináis quién está montando partidas de AD&D, con jugadores/as aún más novatas que la DM (que soy yo)?

Pues una servidora, por supuesto. Puede que termine en el frenopático, dadas las características de algunos de los jugadores, pero he tomado la precaución de contratar los servicios de Cyan Bloodbane como «apaciguador de ánimas», para que no se desmanden.

Bromas aparte, tengo la impresión de que «tiráis» mucho hacia el lado americano del planeta; sé de buena tinta que Japón es un hervidero de buenos juegos de rol (aunque mayoritariamente para videoconsolas, según he sabido) ¿Por qué no comentáis algo acerca de ellos? ¿Dónde están DragonQuest, la saga de Valis, Record of Lodoss War y tantos otros? Ya puestos/as, ¿no hay ningún rolero español que recoja el guante lanzado por los geniales aficionados (sorry, no recuerdo nombres) que han creado el juego de rol de Dragon Ball? Imaginaos lo que se podría sacar de cosas como 3x3 ojos, Alita, Heganisana, Bubblegum Crisis, Xenon...

Otra cosa: también soy dibujante aficionada y comiquera empedernida; si existe algún otro miembro de la especie «rolerus locus» (lamento el zapatazo, lo mío son las runas élficas y no el latín) que reúna dichas características, que escriba, incordie a, se presente en casa de:

Delfina Palma Reig
C/. Rafael Sanchis Seguí, 7
46870 Ontinyent (Valencia)

Aceptaré señales de humo, pero no pienso contestar transcripciones jeroglíficas. Sintiendo mucho, tengo que concluir esta misiva... me están llegando los característicos sonidos producidos por un ejemplar de Draco Rex Crestatus saqueando la nevera.

*Se nos va a acabar la reserva de «olés» que teníamos este mes para todo el **DRAGON**, no veas. ¿Lo véis, caóticos de poca fe, cómo las chicas que juegan a rol existen? Empezamos diciéndolo nosotros, pero vosotros, ni caso. A ver si ponéis oído al parche de una vez...*

Pasando a los temas que nos propones, carísima Delfina, te diremos que:

a) Tiramos para el lado más yanqui del planeta por razones demasiado obvias que no es preciso reproducir aquí. Sabemos de primera mano (hemos hablado con destacados representantes del cotarro nipón) que los

JdR están empezando a pegar bastante fuerte en Japón. Pero esta buena gente

está reinterprestando de «oidas» lo que ve fuera; existen juegos de rol, tanto de mesa como de consola, cien por cien japoneses, inspirados en la fantasía medieval con sus toques «sui-generis»... Pero más sencillos que el mecanismo de un sonajero, lamentamos decir. No tienen excesiva profundidad, si lo comparamos con lo que solemos jugar aquí. Sabemos a lo que nos arriesgamos cuando lo decimos: os hacen gracia porque son exóticos, pero si los tuviérais en castellano, no les prestaríais ni la mitad de atención. Y afirmamos esto conscientes de la auténtica «mangamanía» que se vive actualmente en España, proceso que conocemos muy de cerca gracias a nuestra vinculación con el cómic, el rol y desde hace poco, la informática. De esto último en **DRAGON** se ocupa la amiga Balestra, y si ella no rechista sobre tanto cartucho para Super-Famicom y similares, por algo será.

b) Los juegos de rol de creación propia sobre DragonBall son legión y de numerosos autores (nosotros hemos contabilizado más de una docena distintos), y en otra sección, un lector hace un llamamiento porque desea crear un juego sobre Uroksokidoji (o como demonios se escriba, que de eso va, de demonios). Por nuestra parte, añadiremos que lo más parecido a «manga» en rol que hemos practicado es Mekton II, de Talsorian Games (JdR sobre series de «anime» estilo Macross). Lo de la inspiración es discutible: hay películas de manga geniales (Porco Rosso) y auténticos bodrios (Ultimate Teacher). Pero estamos abiertos a todas las posibilidades. Un saludo muy cordial.

CAOTICOS EN MI CORREO

Hola, amigos de **DRAGON**:

Soy un rolero de Castro Urdiales al que le ha salido un problemilla a cuenta vuestra. Veréis, como a mediados de julio os envié el cupón que viene en la revista pidiendo los números atrasados 1, 2, 3 y 4. Los cuatro primeros. Contra reembolso. Y todavía no he recibido respuesta alguna. Ahora no sé qué hacer.

No soy suscriptor, y en el modelo nuevo de cupón el único espacio para poder poner los datos personales está... en el boletín de suscripción. (Yo envié el modelo antiguo, el que venía debajo del dibujo de «La carga del caballero Soth», ¿os acordáis?) ¿Es necesario ser suscriptor para recibir números atrasados?

Como tampoco se puede confiar demasiado en el servicio de Correos, no me atrevo a enviar otro cupón, porque puede llegar retrasadísimo el original, a tiempo el sustituto, me enviáis los dos y me encuentro pagando doble y con cuatro revistas repetidas. ¿Qué hago? ¿Podéis darme un consejo, vosotros que sabéis cómo funciona ese asunto de los números atrasados? Un montón de gracias.

Ah, otra cosa. En los artículos sobre lo más variado que se ven publicados en esta revista, impecable por demás, ¿es imprescindible que en el fondo del texto aparezcan dibujos a color, a toda página y con colores bastante intensos? Hace muy bonito, sí, y no duele la cabeza, hasta que no empiezas a leerlos.

Oscar Zapata
C/. Santander, 16, bajo
39700 Castro Urdiales (Cantabria)

No es necesario ser suscriptor para solicitar números atrasados: puede tratarse de un despiste nuestro o de Correos. En todo caso, y para evitar confusiones, sé tan amable de confirmarnos telefónicamente o vía telefax si sigues interesado en dichos ejemplares, y no tendremos ningún inconveniente en enviártelos con las condiciones habituales, si es que no se ha hecho ya.

En cuanto a lo del color, nos damos por aludidos... El color es una de las bazas de **DRAGON** frente a la competencia, y nos tememos que a veces nos pasamos un poco. En ocasiones es culpa de nuestra maquetación, otra de la imprenta, que nos «sube los colores» (pone tintas más oscuras de lo que es debido) u otros factores aleatorios, pero prometemos que no volverá a pasar. Palabra de caóticos legales.

QUE LA FUERZA NOS DE FUERZAS

Seré breve. Soy un Ewok novato, llamado Le-Loon, que cansado de ver siempre la misma aventura («Huida rebelde» que viene en el libro de *Star Wars*) he decidido buscar ayuda en los lejanos planetas de la galaxia a ver si pueden responder a estas preguntas:

¿Hay aventuras publicadas para *Star Wars*? Si es así, ¿cómo se llaman? ¿Podrían poner el precio de cada una?

¿Podrían publicar alguna aventura para *Star Wars* en su completísima revista? Por último, hago una llamada estelar a los locos por el universo *Star Wars*, si podrían mandarme módulos caseros. Prometo contestar.

Nota: ¿Qué clase de veneno tienen las Plumas?

Mi dirección es:

Antonio Gutiérrez García
C/. Jovellanos, 7, Barrio Peral
Cartagena (Murcia)

Oye, ¿pero en qué planeta vives tú? En Mos Eisley disponemos como mínimo Comando Shantipole, La caza del hombre en

Taitoone, etcétera. ¿Por qué no intentas preguntar en algún sitio especializado o dirigirte directamente a *Joc Internacional* interesándote por los números de *Lider* con módulos de *SW*, pedazo de wookiee? Lo de publicar una aventura de *Star Wars* no sería mala idea. Tomamos nota.

El veneno de las Plumas es flojillo más bien, tiene un bonus de +2 a la tirada de salvación. De todas formas, su potencia la definís vosotros con vuestras cartas, no demasiado ponzoñosas, porque en el fondo sabemos que nos queréis mucho.

SIN AGALLAS NO HAY GALAXIA

Soy un adepto al rol desde hace al menos cinco años, y en este tiempo he jugado a varios juegos de rol (*RuneQuest D&D*, *Cthulhu*, *Rolemaster*, *Cyberpunk*, *Stormbringer*, *Mechwarrior*, *Aquelarre*, *Mutantes en la sombra*, *Far West*, *Star Wars*, *Traveller*, *Señor de los Anillos*, *Pendragón*, *Vampiro*, *RuneQuest* [ya sé que está repetido]), los cuales me han hecho pasar gratos momentos de diversión con mis compañeros (y algunos no tan gratos, ya se sabe).

Aparte de esta introducción, escribía para dos asuntos:

Pedir a Daniel M. Prada (cuya carta salió en el **DRAGON** número 8) que cuando haya algún módulo que no sea de su agrado, haga el favor de ignorarlo y hacerse a la idea de que ese número tiene menos páginas. Mostrar mi acuerdo con el adicto a *BattleTech* que apareció en el mismo número, en la sección del *Oráculo de los Dioses*, ya que en su mismo caso me encuentro yo, adepto hasta los huesos de titanio de ese gran juego. Si podéis arrojar alguna luz sobre el asunto, os quedaría profundamente agradecido. Agradecer encarecidamente la publicación por parte de la Editorial Zinco de la *Guía del juego de rol BattleTech*, la cual me ha dado grandes conocimientos y esperanzas, perdidas con la desaparición de *Diseños Orbitales*. Atentamente se despide Janos Nuvian, capitán de Los Chicos Afortunados, Primera Compañía del Cuarto Batallón de los Demonios de Kell.

Janos Nuvian
Psj. Fregiliana, bl. 6,
sexto, D
29004 Málaga

¡Basta ya, por Tutatis, por Belenos y Porquería! En mala hora se nos ocurrió publicar la carta de aquel amigo, para que se viera que aceptamos todas las críticas. ¡Es sólo un lector de **DRAGON** con opinión propia, no un blanco para vuestros tirachinas atómicos! Al próximo que comente el tema, que colea desde hace nada más y nada menos que nueve números, le vamos a hacer algo demasiado feo como para publicar en estas páginas.

Aparte del lógico arrebató (hasta nosotros perdemos a veces la paciencia, leñe), agradecemos tu interés por *BattleTech*, juego al que le tenemos un muy especial cariño: cualquiera que pasase por la *GEN CON* lo pudo comprobar. Los que vieron los vídeos promocionales de FASA que pasamos tuvieron ocasión de morirse de gusto. Sabrás que hemos redistribuido el magro legado que recibimos de Diseños Orbitales, y que estamos haciendo todos los posibles para que el juego salga adelante. La redacción en pleno aplaude tus parabienes por la *Guía del Juego de Rol: BattleTech*, proyecto realizado con gran ilusión por parte de todos, y que ha recibido de palabra y por escrito críticas diversas e interesantes, pero un tanto duras. Os pedimos un poco de paciencia: hay cuatro productos *BattleTech* (de primera categoría todos) programados para este año. Pero si la demanda crece, ¿quién sabe lo que puede pasar?



C / GINZO DE LIMIA 32
28029 - MADRID
TEL / FAX : (91) 739 62 71

M BARRIO
DEL PILAR
B 83,147,132
FRENTE A
LA VAGUADA !!

**SERVIMOS
PEDIDOS POR
CORREOS**
Mándanos
75 ptas en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo 1994.

- * Todo el cómic Nacional y USA.
- * Cómic europeo y erótico.
- * Manga JAPONES y Anime.
- * Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
- * Posters y Merchandising.
- * Películas de Manga Video.
- * Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
- * Wargames y Temáticos.
- * Rol Nacional y USA.
- * Figuras de Plomo de las mejores marcas.
- * LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.
- * Material escénico para Dioramas y complementos.

Y MUCHO MAS ...



Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



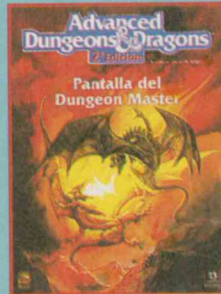
GUÍA DEL JUEGO DE ROL



GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



MANUAL DEL JUGADOR



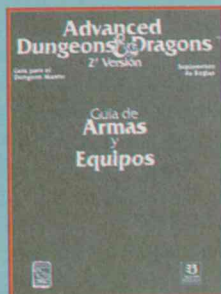
PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO



EL DESAFÍO DEL GUERRERO



GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



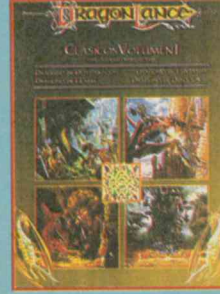
RELATOS DE LA LANZA



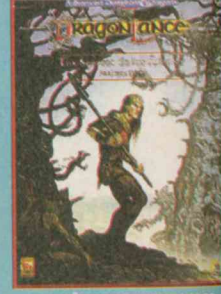
GUÍA DEL DUNGEON MASTER



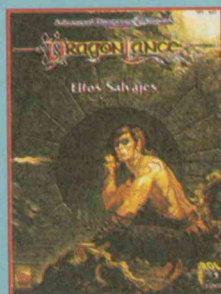
COMPENDIO DE MONSTRUOS APÉNDICE UNO (AL VOL. UNO)



CLÁSICOS DRAGONLANCE VOL. UNO



LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES



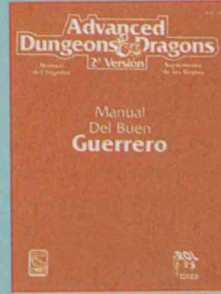
ELFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



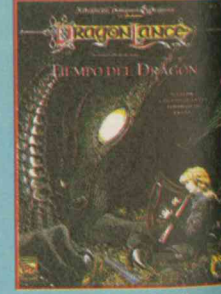
HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



MANUAL DEL BUEN GUERRERO



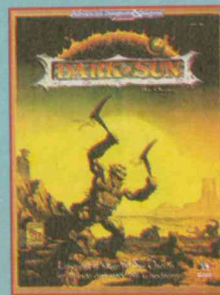
COMPENDIO DE MONSTRUOS VOLUMEN DOS DRAGONLANCE



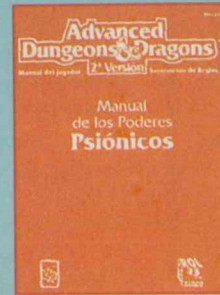
TIEMPO DEL DRAGÓN



TOMO DE MAGIA



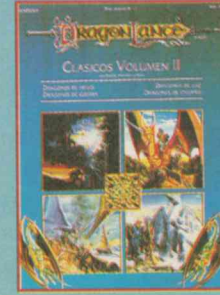
SOL OSCURO



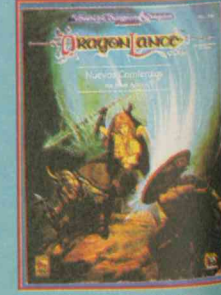
MANUAL DE LOS PODERES PSÍNICOS



LIBERTAD



CLÁSICOS DRAGONLANCE VOL. DOS



NUEVOS COMIENZOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOL. TRES



LOS REYES DRAGON



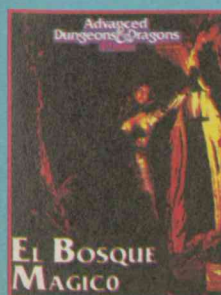
TRIBUS DE ESCLAVOS



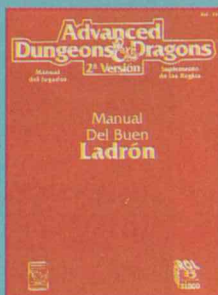
LAS RUINAS DE BAJOMONTANA



EL MERCADER DE LAS DUNAS



EL BOSQUE MAGICO



MANUAL DEL BUEN LADRON



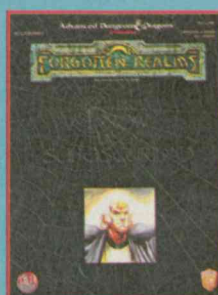
MAGIA DE DRAGON



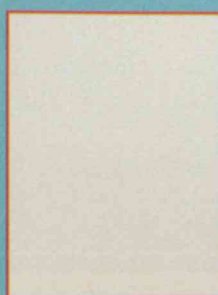
AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS)
REINOS OLVIDADOS



TENEBROSAS PROFUNDIDADES



LOS DROW DE LA SUBOSCURIDAD



EN BUSCA DE LOS DRAGONES



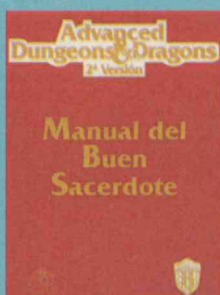
VADEMECUM DE CAMPAÑA



COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol IV



MANUAL DEL BUEN HECHICERO



MANUAL DEL BUEN SACERDOTE



OTRAS TIERRAS



LA CIUDADELA DEL DRAGON



DRACONOMICON



PELIGRO EN EL PANTANO



VADEMECUM RAVENLOFT

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**

Avda. de Roma, 157, 9º. 08011

BARCELONA

- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL.....400 PTS.
- ☐ GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL.....400 PTS.
- ☐ MANUAL DEL JUGADOR.....3.500 PTS.
- ☐ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER.....925 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO.....3.300 PTS.
- ☐ EL DESAFIO DEL GUERRERO.....900 PTS.
- ☐ GUIA DE ARMAS Y EQUIPOS.....2.500 PTS.
- ☐ RELATOS DE LA LANZA.....3.950 PTS.
- ☐ GUIA DEL DUNGEON MASTER.....3.300 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS APENDICE UNO. AL VOL. UNO.....2.500 PTS.
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. UNO.....2.500 PTS.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES.....950 PTS.
- ☐ ELFOS SALVAJES.....1.350 PTS.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ROBLES.....950 PTS.
- ☐ HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE.....975 PTS.
- ☐ MANUAL DEL BUEN GUERRERO.....2.500 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. DOS DRAGONLANCE.....3.300 PTS.
- ☐ TIEMPO DEL DRAGON.....3.950 PTS.
- ☐ TOMO DE MAGIA.....3.330 PTS.
- ☐ SOL OSCURO.....3.975 PTS.
- ☐ MANUAL DE LOS PODERES PSIONICOS.....2.500 PTS.
- ☐ LIBERTAD.....3.200 PTS.
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. DOS.....2.500 PTS.
- ☐ NUEVOS COMIENZOS.....1.250 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. TRES.....2.250 PTS.
- ☐ MANUAL DEL BUEN LADRON.....2.500 PTS.
- ☐ EN BUSCA DE LOS DRAGONES.....1.700 PTS.
- ☐ OTRAS TIERRAS.....1.700 PTS.
- ☐ LOS REYES DRAGON.....3.500 PTS.
- ☐ MAGIA DRAGON.....1.600 PTS.
- ☐ VADEMECUM DE CAMPAÑA.....3.975 PTS.
- ☐ LA CIUDADELA DEL DRAGON.....1.600 PTS.
- ☐ TRIBUS DE ESCLAVOS.....1.600 PTS.
- ☐ AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS) REINOS OLVIDADOS.....3.500 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol. IV.....2.500 PTS.
- ☐ DRACONOMICON (Reinos Olvidados).....2.500 PTS.
- ☐ LAS RUINAS DE BAJOMONTANA.....3.975 PTS.
- ☐ TENEBROSAS PROFUNDIDADES.....950 PTS.
- ☐ MANUAL DEL BUEN HECHICERO.....2.500 PTS.
- ☐ PELIGRO EN EL PANTANO.....950 PTS.
- ☐ EL MERCADER DE LAS DUNAS.....1.600 PTS.
- ☐ LOS DROW DE LA SUBOSCURIDAD.....2.500 PTS.
- ☐ MANUAL DEL BUEN SACERDOTE.....2.500 PTS.
- ☐ VADEMECUM RAVENLOFT.....4.750 PTS.
- ☐ EL BOSQUE MAGICO.....950 pts.

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

DIRECCION.....

POBLACION.....

C.P.....FECHA.....

FORMA DE PAGO

☐ Contra Reembolso
Hago efectivo el importe total + 250 pts. por gastos de envío, mediante:

☐ Giro Postal número.....de fecha.....

☐ Cheque a nombre de EDICIONES ZINCO, S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCESS / AMEX

☐ EUROCARD

Nº

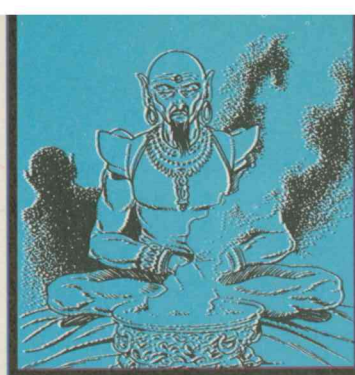
Nombre del titular.....

Fecha caducidad.....

Firma

EL ORACULO DE LOS DIOSES

Se nota que sois gente curiosa. Lo decimos más que nada por la cantidad de preguntas que nos enviáis; quisiéramos aprovechar para demandaros que estas preguntas fuesen lo más claras posible, para facilitar la labor de nuestros másters. Gracias muchas.



• ¿Qué se considera una «criatura inflamable» para poder ser atacada con una Lengua de Llama de forma más eficiente que una regeneradora (o sea, con un bono +3)? ¿Puede ser un individuo cubierto de ropas, cuero, piel o plumas una criatura inflamable? ¿Cuanto daño extra puede producir la capacidad de prender materiales de esta potente arma?

Tú mismo lo has dicho: cualquier cosa que lleve el objetivo encima y que pueda incendiarse, ya sea pelo, tela... El objetivo tendría derecho a una tirada de salvación contra hechizos; si la pasa, el ataque surte efectos normales. Si no, se convierte en una especie de bonzo y recibe 1D6 puntos de daño por asalto hasta que las llamas no sean extinguidas por algún medio adecuado (quitarse la ropa, un conjuro apropiado, un cubo de agua, un chapuzón, etcétera).

• Ciertas categorías de personajes tienen una limitada selección de armas; ¿no pueden usarlas o no pueden adquirir la correspondiente pericia?

Salvo excepciones muy señaladas y de todos conocidas (clérigos, magos, etcétera), no tiene por qué haber una limitación demasiado severa. Al fin y al cabo, un guerrero puede ser mago, y usar según qué armas. Si un personaje vive lo suficiente como para hacerlo, puede ir entrenándose en nuevas armas a medida que progresa la campaña. Ahora, que no espere tener pericia en dos armas en tres meses...

• Si una categoría distinta a la de un ladrón intentara robar, ¿cómo se desarrollaría la acción? ¿Y con las otras habilidades de ladrón? ¿Se pueden conseguir estas habilidades a través de los deseos?

Lo normal es hacer que el PJ tire por la característica más adecuada con 1D20 (Destreza, por ejemplo, en el nada laudable caso de que quiera apropiarse de algo). O tirar por la suma de Inteligencia y Destreza para, por ejemplo, abrir una cerradura. Nada impide lograr estas habilidades para un deseo, pero nos da la impresión que eso es malgastarlo un poco. ¿Qué tal si tu personaje decide hacerse de categoría dual, y comienza como aprendiz de ladrón?

• ¿Cómo es que las armas como un martillo de guerra o una ballesta hagan tan poco daño?

C'est le reglement. Un tajo de espada puede hacer más pupa que un flechazo o un martillazo, que también duelen lo suyo. Y no te quejes: en *The Fantasy Trip*, un viejo juego de rol, TODAS las armas hacen 1D6. Y santas pascuas.

• Un jugador que quisiera utilizar una pericia que no tiene, ¿podría usarla teniendo penalizaciones?

Las pericias se suponen que están para algo, si no, todo el mundo iría por la vida de MacGyver con coraza. Es más mejor utilizar el sistema de tiro por característica antes apuntado, añadiendo malus de —4 o —6, por supuesto. Supongamos un PJ que tiene que tirar por Mareaje, pericia de la que carece. Su Inteligencia es de 12, pongamos por caso, y lo que desea hacer, aunque no descabellado, es difícil. Ponle un malus de —6, hazle que tire 1D20, y si saca 6 o menos, lo logra de aquella manera. Si falla, pues bueno, que se inscriba en la Facultad de Náutica más cercana.

• Un mago, al haber utilizado sus conjuros permitidos, tabla 21, ¿puede, tras haber descansado, volverlos a memorizar? ¿Cuánto tiempo tendría que descansar?

Lo normal en estos casos: ocho horitas después de haberse echado algo al buche. No tienen por qué ser seguidas: tendrá que hacer turno de guardia como todo hijo de vecino...

• Los 20 PE que reciben los ladrones por emplear una habilidad en Ansalón, ¿es correcto o es una errata? ¿Lo mismo en Taladas?

Errata, no creemos: ya sabes cómo las gastan por aquellos lares. La profesión de amigo de lo ajeno en Ansalón es difícil, pero agradecida para medrar en niveles. Si deseas aplicarlo también en Taladas, lo dejamos a tu criterio. Nosotros abogáramos por el «sí», ya puestos.

• Las puntuaciones base de los apropiadores en Ansalón, ¿se toman la tabla 26 MJ o de la página 74 de *Relatos de la Lanza*?

Como norma general, en caso de conflicto de guerras, nosotros solemos atenernos a lo que dicen la *Guía del Máster* y el *Manual del Jugador*. De todas formas, en este caso utilizaríamos la tabla que citas de *Relatos*. Las reglas nuevas son para utilizarlas.

• En los Deckmasters de *Spellfire*, ¿las cartas van al azar? ¿Y en los sobres de ampliación? Si las dos respuestas anteriores son afirmativas... ¿qué pasa cuando se tienen cartas repetidas? ¿A qué dirección debería dirigirme para adquirir ese juego? Es porque en mi localidad no creo que pueda conseguirlo nunca.

Por supuesto que van al azar, como en los cromos que comprábamos cuando éramos más jóvenes. Cuando tienes cartas repetidas, pues o las cambias, o te haces varias barajas, o las vendes, o las pegas en tu pantalla de máster, o las regalas a los jugadores... Lo que te apetezca. Para conseguir el juego, basta con que te dirijas a cualquiera de nuestros anunciantes que lo tenga y que ofrezca servicio de venta por correo.

• ¿No se iría destruyendo progresivamente la ciudad de Gulg, si un profanador utilizase su poder en los límites de la ciudad? Si es así, ¿por qué no está hecha cenizas? De hecho, esta ciudad está regida por una reina hechicera y sus templarios...

Compleja pregunta, pardiez. Las explicaciones pueden ser varias:

A los chicos de TSR se les pasó por alto (poco probable).

La reina y sus compinches saben medir sus fuerzas (muy posible).

Los profanadores no están demasiado bien vistos en Gulg (bastante probable).

Es la magia del cine y la «suspension of disbelief» (lo más seguro).

De todas formas, eso sería una muy buena idea para un módulo de *Dark Sun*.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borras) y Tierra Media (Minotaur, Joes Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubi, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

+3 EN CARISMA



Y como siempre, en esta sección, «Carisma» para dar, vender y exportar. Y aunque sigue habiendo llamadas desesperadas (cosa que no nos hace demasiada gracia, porque nos hace sentirnos impotentes), la variedad comienza a ser esferulante. De verdad.

• SOS: Por causas ajenas a la voluntad de mi grupo, he sido abandonado en la maldita Antípoda oscura, ya que de mis cuatro jugadores, dos (que son hermanos) se van a vivir a Sevilla, otro juega muy de cuando en cuando y el que queda no quiere jugar él solo. Así que apelo a la buena voluntad de los roleros para que contacten conmigo y me ayuden a salir de este maldito agujero. Os lo ruega:

Wildwind el Guardabosques

Escribid a:

Antonio Clemente Fernández
C/. Juan Carlos I, 41, primero, H
30880 Aguilas (Murcia)

• Me llamo Alberto, pero todos me llaman Ash. Lo que quiero es cartearme con gente a la que le guste el rol, sobre todo con chicas, que no conozco a ninguna rolera. Mi edad es catorce años y preferiría que los escribientes tuvieran de trece a diecisiete. Si alguien se decide a escribir:

Alberto Santana
C/. Naim, 43 (Lomo de los Frailes)
35018 Tamaraceite

La Palma de Gran Canaria

Nota: También me interesa el rol informático, y no soy tan frío como parece.

• Saludos a toda la afición, y compañeros de fatiga.

Te has quedado atascado en algún nivel oscuro y húmedo de tu juego de rol de ordenador, en la que incluso tu «ratón» te ha abandonado de miedo, y tú estás a punto de desfallecer. O por el contrario lo has acabado y quieres ceder tus conocimientos, trucos, mapas... Quisiera formar un club de usuarios y editar un fanzine electrónico. Pero no sólo del ordenador vive el jugador, si quieres incluir además ayudas en general, módulos caseros. Espero tu ayuda, ideas, etcétera. ¿A qué esperáis? Para más información:

Lucas Manuel Díaz Rodríguez
C/. Covadonga, 18

35010 Las Palmas de Gran Canaria

P. D. Contestaré a todas las cartas, os lo prometo.

Nota de la redacción: Nos gustaría saber por qué, pero Laura Balestra nos ha dicho que te enviemos saludos a ti especialmente...

• Somos Paco e Isabel, dos aficionados roleros de veintidós y dieciséis años, que buscan desesperadamente poder integrarse en algún club de Córdoba para jugar partidas, hacer amigos y colaborar en lo que se tercie. Tenemos cierta experiencia tanto de jugadores como de máster y estamos abiertos a cualquier juego, aunque lo nuestro es el D&D y el AD&D. Llevamos casi cuatro años sin jugar de verdad y por eso apelamos a vuestra compasión para que nos echéis una mano. Prometemos ser serios en los juegos y ayudar en lo que podamos. También nos gustaría montar nuestro propio grupo de jugadores, así que si os gusta divertirlos y no sabéis con quién jugar, escribidnos. Podéis contactar con nosotros en la siguiente dirección:

Francisco Conesa Guerrero
C/. Platero Sánchez de la Cruz,
10, tercero, D
14010 Córdoba

O llamar al teléfono 43 36 11, preferiblemente por la tarde.

• Modesta y futura asociación de jugadores de rol por correo (hablar de «club» supone de momento demasiada responsabilidad y organización para él, hasta ahora, reducido y escaso número de componentes -siete- de la plantilla de tan singular gremio) busca desesperadamente «logotipo». Por eso invita a todos aquellos que «tengan buena mano», mejor imaginación y quieran ganarse unas moneditas de plata (aunque nos gustaría que nadie lo hiciese exclusivamente por dinero) a que nos envíen un gráfico, símbolo o dibujo con el que poder identificar y representar nuestra pequeña asociación. Estas son las bases:

1. Las dimensiones máximas del dibujo serán de 10x15 cm, con el propósito de que no tengáis que doblarlo al enviarlo.
2. Preferiblemente en blanco y negro (procurad no tener que recurrir al lápiz)
3. El tema es totalmente libre, pero en él debe leerse claramente la palabra COVEN o Coven (nombre de la asociación).

Sabemos que todo artista que se precie acostumbra a firmar sus obras, pero sería un gran detalle por vuestra parte que no lo hiciérais encima del dibujo (por razones obvias). Se os reconocerá el mérito y recompensará con lo dicho. Gracias anticipadas a todos.

Javier Lage

Cameselle

C/. Rua Cavada, 15 (BEADE)

36312 Vigo (Pontevedra)

• Estoy creando un juego basado en el universo manga de *Urotsukidōji*. Seguro que lo habéis visto o, por lo menos, oído hablar de él. Pero a la hora de llevarlo a la práctica se me plantean una serie de preguntas: Dada la infinidad de seres (demonios, hombres-bestia, etcétera) que lo habitan, ¿qué categoría debo darles? ¿Cuántos puntos de golpe? ¿Pueden manejar hechizos a voluntad? ¿Medios de combatirlos? Un hombre normal, con doble personalidad (hombre-demonio), ¿cómo funciona? ¿Hay algún manual que pueda servirme de referencia? Gracias por todo y que las alas del **Dragón** acaricien vuestros sueños.

Lenguaraz Dragón

Luis Anillo

Avda. Primavera, 76, quinto, tercera
08290 Cerdanyola (Barcelona)

Nota de la redacción: Pues sí, en el sobre ponía +3 en Carisma, pero tus preguntas, ¿van para nosotros, o para el personal que nos lee en general? Porque en tan poco espacio, ya ves lo que te podemos decir...

Otra tontería de los de siempre: ¡Si queréis nos apuntamos nosotros también! Esta es la petición carismática más original que hemos leído en mucho tiempo. Que haya mucha suerte...

• Lo que realmente encuentro de muy mal gusto es «roleros» que se anuncian para jugar partidas por correo postal, les mandas cartas por tres veces con sellos incluidos (cosa nada fácil, ya que vivo fuera de España) y no recibes respuesta. A ver si somos más serios

Aquí tenéis a un PJ para jugar al D&D o al AD&D por correo postal.

Rogeli Navarro

Casa Saboyano, tercero, segunda
Ordino (Principat d'Andorra)

O a la dirección electrónica:

Rogeli Navarro 2:343/119.10

Apostilla redaccional: No, si ya lo sabemos, ¡qué nos vas a contar a nosotros! Nuestra proverbial buena fe puede muchas cosas, pero no todo. Vaya un tironcillo de orejas de parte de **DRAGON** para esos halflings escaqueados a los que te refieres.

EL HERALDO DE LA CORTE

—¿Te encuentras solo? ¿Estás harto de jugar a AD&D con tu hermano pequeño, o es que tus padres tienen miedo de que te cortes con el hacha? Nosotros somos los miembros del club Dragonlance.

Jugamos al AD&D, al *Fanhunter*, al *Señor de los Anillos*, al *Stormbringer*, y a la *Llamada de Cthulhu*. Si tienes entre catorce y diecisiete años, vives cerca de La Coruña capital (o por correo) y tu alineamiento es favorablemente neutral, éste es tu grupo. Pasa al nivel 30 con nosotros. Kenders y halfings, abstenerse.

Luis Portela Abuin (Club Dragonlance)
C/. Villa de Lage, 15, primero
15005 La Coruña
Tel. (981) 23 29 22

—Soy el presidente del club de rol Estirpe de Dragón en Calahorra, La Rioja. Me pongo en contacto con todos vosotros por medio de «El Heraldo de la Corte» para comunicaros el gran concurso de módulos y campañas que tenemos entre manos. Los premios son cuantiosos, quince mil pesetas al mejor módulo y veinticinco mil pesetas a la mejor campaña.

Así que ya sabes, si tienes un módulo hecho por ti (o una campaña), ¿para quién lo estás guardando? Envíalo al club Estirpe de Dragón y ten la posibilidad de ganar unas pelillas.

Para solicitar las bases, escribe a la siguiente dirección:

Club de Rol Estirpe de Dragón
Avda. Estación, 44, segundo piso
26500 Calahorra (La Rioja)

La fecha tope para entregar los trabajos será el día 10 de enero.

Nota de la Redacción: Por supuesto, si nos enviáis con tiempo la relación de ganadores, no tendremos ningún inconveniente de publicarla en **DRAGON**.

—El Club de Rol de Majadahonda La Isla te invita a conocer y participar en partidas de rol y otros juegos. Nos reunimos todos los sábados en el Centro Juvenil «Príncipe de Asturias» de Majadahonda, donde celebramos partidas abiertas y de demostración para todos aquellos interesados, siendo nuestra media de edad de veinticinco años.

Para más información, pásate por el Centro Juvenil de 17.00 a 20.00 horas de cualquier sábado y pregunta por el club o por Fernando Romero.

Club de Rol La Isla
Centro Juvenil «Príncipe de Asturias»
Majadahonda (Madrid)

—Me complace comunicarles la reciente fundación del primer club de rol de la ETSI de Telecomunicaciones de Madrid, CD-CROM. Tras haber sido reconocidos por el rectorado de la Politécnica y con el comienzo del curso académico vamos a empezar a organizar la serie de actividades programadas para este año, entre las que destacan conferencias, partidas regulares, jornadas, concurso de módulos... Nos gustaría que nos presentaran oficialmente en su revista.

Todavía no tenemos logotipo representativo, pero prometemos enviárselo tan pronto como podamos. Estamos abiertos a que cualquier persona se apunte a nuestro club. Les mantendremos informados de cualquier novedad.

CD-CROM (Club de Rol y Simulación)
Avda. Complutense, s/n
Ciudad Universitaria
28040 Madrid

Un saludo de la presidenta, María Elena García Mendive

Nota de la Redacción: Los que siempre se quejan del eterno divorcio féminas-rol, que vayan tomando nota... Laura Balestra asegura estar encantada con el nombre del club, y se ofrece de madrina.

—Soy el Presidente del Club de Rol Elche (todavía no tenemos nombre definitivo). Llevamos sobre tres años, el club cuenta con casi un centenar de jugadores, y la sala de la que disponemos es enorme, con aire acondicionado, instalaciones de primera, ascensor, etcétera.

Actualmente tengo en vista tramitar los estatutos, y los carnés están haciéndose (ya vamos por la cuarta versión). Ya os iremos avisando para algún torneo, jornada o lo que sea.

Bueno, queremos añadir que no somos exclusivistas para nada, y que jugamos al

Advanced, *RQ*, *Star Wars* (he visto uno de *Street Fighter*, ¡que sí!), *Aquelarre*, *Far West*, *Analaya*, *DC Heroes*, *Marvel Heroes*, versiones de «Goku», *Shadowrun*... Bueno quedan más, pero no caben. (También le damos al **Magic**, pero lo perdonáis, ¿verdad?)

Estuve en un club de Vigo, estuve en el de Alicante, y me gustaría estar en «carta» en muchos otros sitios: damos consejos, los recibimos, quedamos de acuerdo en torneos o jornadas.

Club de Rol de Elche
Roberto Mas Peña
C/. Blas Valero, 91, sexto
03201 Elche (Alicante)

—Busco gente aquí, en Logroño, que esté deseando jugar a rol para formar un club. Me llamo Miriam y tengo catorce años. Tengo bastante experiencia, ya que llevo cuatro años más o menos jugando a rol. Los que quieran ponerse en contacto conmigo que escriban a:

Miriam García
C/. M. Murrieta, 18, décimo, D
26005 Logroño (La Rioja)

P. D.: También me gustaría mantener correspondencia con gente. Enhorabuena por esta magnífica revista.

Lo de siempre de los de siempre: ¿Qué, como se os ha quedado el cuerpo? Avisamos que, al que se pase un pelo con Miriam, le vamos a montar una tal, que a su lado lo de los cenobitas de *Hellraiser* va a parecer una merienda de parvulitos.. Legales buenos y paladines serios, adelante.



El juego más adictivo!

MAGIC

VENTA POR CORREO

NEW-TON

Riera Alta, 8

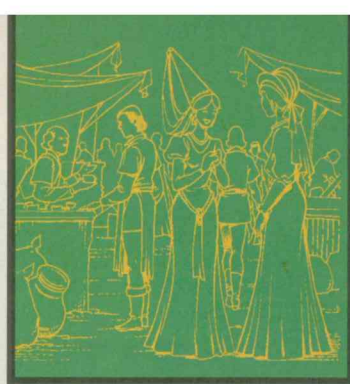
08001

Barcelona

329 34 66



EL ZOCO DE LANKHMAR



¿Se notará o no se notará la cuesta de enero? ¿Habrá más anuncios para vender que para comprar? ¿Serán nuestros particulares indicadores rolero-económicos esperanzadores? Decidid vosotros mismos.

• Vendo:

LIBROS a 2.000 pesetas cada uno:

«Los secretos antiguos de Glorantha» y

«Los vikingos» para Runequest.

«Star Wars» y el suplemento de reglas.

«Ragnarok».

«Mutantes en la sombra».

«Los reyes Dragón» para Dark Sun.

«Señores de la Tierra Media».

FIGURAS:

La Hermandad del Anillo (nueve figuras)

1.300 pesetas.

Draconianos (diez figuras) 1.600 pesetas.

Héroes de la Dragonlance (diez figuras)

1.300 pesetas.

La carga del caballero Soth (treinta y una figuras) 2.700 pesetas.

Caballeros arqueros (cinco figuras), 700 pesetas.

Bárbaros arqueros (cinco figuras), 700 pesetas.

Hobbits (cinco figuras), 700 pesetas.

Jefe bárbaro, 200 pesetas.

Hechicero gris, 200 pesetas.

Gollum, 200 pesetas.

Dragón de furia, 200 pesetas.

OFERTAS

Caballeros, bárbaros arqueros y hobbits por 1.900 pesetas.

Todos los libros por 14.000 pesetas.

Carlos de Ramón

C/. Mallorca, 13

28223 Pozuelo de Alarcón

Madrid

• Se venden juegos de NAC: *Rommel* y *Montgomery*, *Objetivo: Moscú*, *La batalla de las Ardenas*, etcétera; *IT: Mokhba*, *Okinawa*, 43', etcétera, y *AH: Panzer Leader*, *Vietnam*, *Richtoffen's War*, etcétera, y varios.

Marco Antonio Contés Andrés

C/. Sicilia, 216, quinto, segunda

08013 Barcelona

Tel. 232 18 43

• Vendo *Far West*, *Las máscaras de Nyarlathotep*, *Las Tierras del Sueño*, *La llamada de Cthulhu*, *Star Wars*, *Star Wars: La guía* y *Paranoia* completamente nuevos a 1.500 pesetas cada uno (valen 2.700 pese-

tas en realidad). Luego *James Bond* por 1.000 pesetas (algo estropeado), *Panorama para Matar*, *Guía del sector DOA*, *Star Wars: Una nueva esperanza* por 1.000 (nuevo) y *Solo contra la Oscuridad* por 500 pesetas (algo estropeado). Sólo para residentes en Córdoba y/o que puedan hacer la compra con un amigo o representante aquí.

Francisco Ortiz Sepúlveda

C/. Teruel, 2, cuarto, A

14012 Córdoba

Tel. (957) 27 78 55

Nota: Saludos a Salvador Sánchez e Ignacio Núñez. Viva Metallica y el heavy metal en general.

• Vendo *D&D* de Borrás (3.000) y *Warhammer* (5.000), nuevos, novísimos, precios negociables. También los cambio por *La llamada de Cthulhu*, sus módulos o libros publicados (también los compro). Preguntad por Pere, los fines de semana en el 281 55 33, o entre semana me encontraréis en:

Pere Negre Sario

C/. Polo y Peyrolón, 1, puerta 16

Valencia

• Cambio el juego de guerra *Blackbeard*, totalmente nuevo, sin usar (bueno, las fichas están destroqueladas) por el juego *Star Fleet Battles*, ASL; sea *SAW*, *Warlaw*, libros de *Rolemaster* o material para *Forgotten Realms* o *Dark Sun*. Contactar con:

Carlos

Fernández de

Cabo

C/. Miguel de

Cervantes, 48-

2,segundo, A

16400 Tarancón

(Cuenca)

• Debido a una acuciante falta de fondos he decidido poner a la venta los siguientes artículos:

Libertad para Dark Sun (en español y por estrenar);

Antología de leyendas universales y *El hombre que pintó al dragón Grianle* (libros; cartera de módulos para másters con imaginación o simplemente para pasárselo bien un rato), los dos a 1.500 (negociable). Escribir a:

Delfina Palma Reig

C/. Rafael Sanchis Seguí, 7

46870 Ontinyent (Valencia)

• Compró módulos en castellano de primera edición del *D&D* (sí, habéis leído bien: primera edición, la de Dalmau). También compraría lo siguiente del *AD&D* segunda edición: volúmenes I, II y III del *Compendio de Monstruos*, la *Guía de armas y equipos* y el *Manual del buen guerrero*.

Siempre y cuando estén en buen estado y precio razonable.

Podéis contactar conmigo escribiendo a:

Rogeli Navarro

Casa Saboyano, tercero, segunda

Ordino (Principat d'Andorra).

O a la dirección electrónica:

Rogeli Navarro 2:343/119.10

O bien llamando al 9738-35 847

de 9 a 11 de la noche.



COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL

FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40



EL JUEGO DE CARTAS VISTANÍ

Por William W. Connors

Ilustraciones de Stephen Fabian

Geas

Cuando Bruce Nesmith y yo comenzamos a diseñar la caja de *Forbidden Lore* hace unos años ya, teníamos la intención de incluir las reglas de varios juegos de cartas para utilizar con el Tarokka que venía en la caja. Bien, como suele ocurrir en estos casos, el azar estropea los mejores planes. Resultó que no había espacio suficiente en los libros para incluirlas, así que lo dejamos correr.

Pasaron los meses, y las reglas para ese juego de cartas languidieron en ese mausoleo literario que es mi disco duro. Con la llegada del nuevo *Vademécum de Campaña de Ravenloft*, Wolfgang Baur se dejó caer por mi oficina, en busca de un artículo relacionado con el tema para la revista **DRAGON**. Decidí que aquél era un buen momento para escarbar en las tumbas. Gracias a su amable estímulo («Oye, Bill... ¿Has acabado el &#x\$% artículo? Lo necesito para anteayer»), hice unas pruebas de juego y le di un manuscrito describiendo el Geas, el juego de cartas favorito de los vistaníes.

INTRODUCCION

Los orígenes de la baraja de

Tarokka son tan misteriosos como los vistaníes que la crearon. Hay quien dice que el primer Tarokka fue creado en una tierra lejana, donde no tenía ningún poder especial. Sea esto cierto o no, la baraja llegó a manos de los vistaníes, y de ahí pasó a los brumosos dominios de Ravenloft.

Aunque algunos son capaces de utilizar el Tarokka para predecir el futuro, y con un acierto sorprendente, la gran mayoría de los mazos de Tarokka que corren por Ravenloft se utilizan lisa y llanamente para jugar a cartas. Por suerte, tan mundano uso de estas cartas es muy entretenido y no requiere de Tiros de Poder.

LA BARAJA

Para aquellos que no estén familiarizados con el Tarokka incluido en el *Vademécum de Campaña de Ravenloft*, hablaremos un poco acerca de él.

El Tarokka es una baraja especial de cartas, utilizada por los vistaníes para predecir el futuro y para jugar. Se compone de cincuenta y cuatro naipes. Estas cartas se dividen en dos grupos: el más pequeño, mazo de la corona (o mazo mayor), y el más numeroso, el mazo común (o mazo menor). El mazo común se compone de cuatro palos de diez cartas cada uno, con un total de cuarenta naipes. Las otras catorce cartas son únicas y componen el mazo de la corona.

Los cuatro palos del mazo común (espadas, estrellas, glifos y oros) representan a cada una de las principales clases de personaje del AD&D (guerreros, magos, sacerdotes y ladrones). Las nueve cartas numeradas de estos palos representan los alineamientos disponibles en el juego, yendo de caótico a legal y de bueno a malvado. Para el propósito del Geas, sólo es importante denotar que las cartas numeradas 1, 2 o 3 son de alineamiento bueno, las 4, 5 o 6 representan personajes neutrales, y





las que llevan un 7 o un 8 son malvadas.

Además, cada palo contiene una décima carta, conocida como carta de arquetipo, sin un valor numérico ni alineamiento. Los usos especiales de las cartas de arquetipos se definen más adelante.

Las cartas del mazo de la corona representan las proezas que los grupos de aventureros realizan para anotar puntos para los jugadores. Aunque cada uno de estos naipes tienen un nombre y una ilustración únicos, las catorce son idénticas para el propósito del juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores de Geas intentan reunir un grupo de aventureros (formado por cartas del mazo común) y luego ganar puntos completando proezas (representadas por cartas del mazo de la corona).

El jugador que haya completado más misiones cuando el mazo haya sido mezclado tres veces, gana la mano. El juego se



completa cuando después de que cada jugador en la mesa haya repartido una mano.

NUMERO DE JUGADORES

Geas («Tahn» en la lengua vistaní) se puede jugar igual de bien con tres, cuatro o cinco personas, un rasgo que sin duda ha contribuido a su enorme popularidad entre los gitanos. Quien haya viajado con los vistaníes sabrá que no es raro que maten las horas con este juego dentro del carromato, mientras el cochero les guía a través del neblinoso reino.

PREPARANDO EL JUEGO

El juego comienza eligiendo a quien repartirá las cartas. Para hacer esto, cada jugador mezcla el mazo y saca una carta cortando. Quien saque la carta más alta reparte en la primera mano. Aquellos que saquen una carta del mazo de la corona se asume que han perdido; los arquetipos se suponen que tienen un valor más alto que las cartas numeradas. Si dos o más jugadores cortan naipes del mismo valor, cada uno de ellos selecciona una carta adicional hasta que se resuelvan todos los empates.

EL REPARTO

El juego del Geas se juega en una serie de manos, cada una de las cuales comienza con el jugador que sea mano repartiendo cinco cartas a cada jugador. A lo largo de la partida, los jugadores siempre tendrán cinco naipes en la mano, aunque las cartas de su mano pueden cambiar a medida que progresa el juego.

Las cartas que no hayan sido repartidas entre los jugadores se colocan en el centro de la mesa para constituir la reserva. La carta superior de la reserva se coloca boca arriba para dar comienzo a la pila de descartes. Cuando se ha hecho esto, el juego está listo para comenzar.

LA SECUENCIA DEL JUEGO

Tras el reparto de cartas, la mano comienza con el jugador de la izquierda de quien haya repartido, robando una carta bien de la reserva (boca abajo) o de la pila de descartes (boca arriba). Pone esa carta con las suyas, siendo cuidadoso de que si la carta proviene de la reserva, los otros jugadores no puedan verla.

Tras robar, el jugador tendrá seis cartas en la mano. Su turno acaba cuando toma uno de esos naipes y lo juega o lo descarta. El jugador debe deshacerse de una carta, con vistas a mantener el límite permitido de cinco cartas. Hay muchas maneras de conseguir esto: formando un grupo, completando una tarea, atacando a otro grupo, reemplazando a un miembro del

grupo, o simplemente descartándose.

FORMANDO UN GRUPO

Una carta del mazo menor se puede jugar sobre la mesa, delante del jugador, para dar comienzo o aumentar su grupo de aventureros. Hay dos tipos de grupo: de aventureros o discordantes.

Grupos aventureros: Un jugador ha completado un grupo de aventureros cuando ha colocado sobre la mesa, delante suyo, cuatro cartas (una de cada palo) que sean de alineamiento similar (todas buenas, todas neutrales, todas malvadas). Una vez que ha logrado esto, es vulnerable al ataque de otros jugadores, pero también es capaz de completar gestas (y por lo tanto, lograr puntos).

Grupos discordantes: Un jugador puede formar un grupo de aventureros de distintos alineamientos. Al igual que un grupo aventurero, el grupo debe comprender una carta de cada palo, pero no necesariamente de alineamientos iguales. Los grupos discordantes son vulnerables a los ataques, pero no pueden realizar misiones.

Se puede jugar una carta de arquetipo para ayudar a formar un grupo, y si un jugador decide utilizar una carta de arquetipo de esta forma, la carta representará el alineamiento que el jugador desee, como si se tratase de un comodín. Por ejemplo, se puede jugar con otras cartas de valor bajo para crear un grupo de alineamiento legal, o con cartas de valor alto para formar un grupo caótico. Como que la composición del grupo de aventureros del jugador cambia durante el juego (debido a los ataques o al reemplazo de miembros del grupo), el alineamiento designado del arquetipo puede cambiarse a voluntad del jugador en cualquier momento.

COMPLETANDO UNA GESTA

Si el jugador ha reunido un grupo de aventureros completo, puede realizar una gesta. Esto se logra colocando una carta del mazo de la corona boca arriba cerca del grupo de aventureros. Una vez que esta carta ha sido jugada, vale un punto para el jugador, y no puede salir del juego bajo ningún concepto.

ATACANDO A OTRO GRUPO

Hay dos elementos importantes que considerar a la hora de atacar al grupo de otro jugador. Primero, ¿es el grupo vulnerable a un ataque? Segundo, ¿tienes las cartas adecuadas para hacer un ataque?

Para ser vulnerable a un ataque, el jugador ha de tener un grupo aventurero completo (ver *Formando un grupo*). Un grupo incompleto no puede ser atacado. Un grupo discordante pero completo puede

ser atacado también. Una carta de arquetipo representa un miembro del grupo que siempre es invulnerable a los ataques.

Si un jugador es vulnerable, cualquiera de sus cartas puede ser atacada y destruida sólo por la carta del mismo palo con el valor superior más próximo, o por la carta de arquetipo de su palo. El as de un palo es superior al 9 del mismo palo. Por ello, por ejemplo, el 9 de espadas puede ser utilizado para destruir (solamente) el 8 de espadas, pero el as de espadas, en su momento, puede servir para destruir el 9. Un ataque realizado con el arquetipo destruye cualquier carta de su mismo palo. El arquetipo de espadas (si es jugado desde la mano de un jugador contra otra carta de espadas en el grupo de otro jugador), puede destruir cualquier carta de espadas en juego.

Las cartas atacadas y el naipe utilizado para la batalla van al fondo de la pila de descartes, por lo que ninguna de esas cartas queda disponible para que la robe el siguiente jugador.

REEMPLAZANDO A UN MIEMBRO DEL GRUPO

De vez en cuando, un jugador puede verse en la necesidad de cambiar el alineamiento de su grupo o quiera reemplazar una carta normal con un arquetipo, para proteger a su grupo de ataques. Esto es fácil de hacer: cualquier carta boca arriba en un grupo puede ser sustituida por otra del mismo palo, de las cartas que el jugador tenga en la mano. La carta reemplazada va a parar al fondo de la pila de descartes.

DESCARTE

Si ninguna de estas opciones es muy atractiva para el jugador, éste puede coger una carta de su mano y colocarla en la parte de arriba de la pila de descartes, dejándola disponible para que la robe el próximo jugador.

Un jugador no puede descartarse de los naipes que haya colocado en la mesa, delante de él. La única manera de deshacerse de una carta jugada sobre la mesa es la descrita en «Reemplazando a un miembro del grupo». Las cartas que representan tareas acabadas ya nunca se mueven, pero una carta del mazo de la corona en la mano del jugador sí puede ser descartada.

CONTINUA EL JUEGO

Una vez que el jugador a la izquierda de quien ha repartido ha completado su turno, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. Esta secuencia continúa hasta que la última carta de la reserva es robada y luego

jugada o descartada.

Una vez que ocurre esto, la pila de descarte la recoge la persona que haya sido mano. Las cartas se mezclan, y se colocan boca abajo para formar una nueva reserva. El jugador que será mano a continuación corta, y saca una carta que se pondrá boca arriba y servirá como primera carta de la pila de descartes.

El segundo jugador en la secuencia, el que esté a la izquierda del último que haya jugado, puede robar de la reserva o de la pila de descartes, y el juego continúa normalmente.

CONCLUYENDO LA MANO

La mano acaba cuando la baraja ha sido mezclada tres veces, es decir, el reparto inicial y dos pasos subsiguientes por la reserva. Tan pronto como el jugador que haya robado la última carta complete su turno, el juego se detiene.

CERRANDO LA PARTIDA

Llegados a este punto, cualquier jugador que tenga un grupo de aventureros completo sobre la mesa y cartas sin jugar del mazo mayor en la mano debe jugarlas. No es posible hacer ataques ni realizar cualquier otro tipo de acciones en esta fase. Los jugadores toman nota de cuantos puntos ha conseguido cada uno, y el siguiente jugador pasará a ser mano.

CONCLUSION PREMATURA

Una mano también acaba cuando las catorce misiones posibles han sido completadas. Al fin y al cabo, no hay continuación posible para el juego llegados a este punto.

CONCLUYENDO LA PARTIDA

Un juego de Geas se acaba cuando todo el mundo en la mesa ha sido mano una vez. En este momento, se hace recuento total de puntos, y la persona cuyos aventureros hayan realizado más proezas es el vencedor.

ESTRATEGIAS DE JUEGO

Durante las pruebas de juego, diversas estrategias demostraron ser efectivas. Las que vienen a continuación son las mejores de todas, pero merece la pena señalar que no planeo desvelar todas las tácticas que descubrimos. (Al fin y al cabo, quiero tener algo de ventaja si algún día juego a Geas con vosotros.)

EXHIBICION DE TAREAS

Haz todo lo posible para no descartarte de las cartas de gesta (las del mazo de la corona), incluso aunque tengas la mano llena. Esto suele ocurrir durante las últimas



fases de una mano. Hay muchas probabilidades de que cualquiera de estos naipes que dejes sea recogido por otro jugador rápidamente, y añada un punto a su grupo de aventureros.

GRUPOS DISCORDANTES

A primera vista, la idea de formar un grupo discordante puede parecer absurda. Al fin y al cabo, te hace vulnerable a los ataques y no te permite realizar gestas. Sin embargo, te permite mantener una carta o dos fuera de circulación. Esto es especialmente importante si una cierta carta puede completar un grupo para el jugador de tu izquierda, y tú no quieres descartarte para darle oportunidad de que la robe.

ARQUETIPOS

Las cartas de arquetipo son increíblemente valiosas cuando son jugadas en tu grupo. Si sacas una de esas cartas, considera el jugarla lo antes posible.

Por supuesto, las cartas de arquetipo son armas mortales si necesitas destruir el grupo de aventureros de otro jugador. Claro que son mucho más valiosas como miembros indestructibles de tu grupo. Usalas para atacar a los demás sólo en las situaciones más desesperadas.

ALINEAMIENTOS UNICOS

Ten un ojo puesto en los alineamientos de los grupos que forman los otros jugadores. Se supone que si dos jugadores intentan completar grupos de alineamientos similares, se pelearán por las mismas cartas. Si eres el único que intenta formar un grupo, pongamos que de personajes legales, lo tendrás mucho más fácil para conseguir las cartas que precisas.

CAMBIANDO ALINEAMIENTOS

No tengas miedo a cambiar alineamientos si tienes que hacerlo. Esto es especialmente cierto en una partida con cuatro o cinco jugadores, cuando tu alineamiento coincide con uno (o más) de los de otros grupos.

Esto merece la pena ser tenido en cuenta si tienes al menos una carta de arquetipo en tu grupo. Porque estas cartas no tienen alineamiento propio, y te permiten cambiar de uno a otro con mucho menos esfuerzo que si no dispusieras de estos valiosos naipes.

VARIACIONES

Las reglas presentadas en este artículo detallan la forma más jugada de Geas, pero hay muchas variaciones sobre el tema. Algunas son más comunes que otras, pero todas son practicadas dentro de las brumosas fronteras de los macabros dominios de Ravenloft.

LA PARTIDA A DOS JUGADORES

Es posible jugar con sólo dos jugadores, pero esto se hace casi siempre como un litigio de honor o como una especie de duelo. En estos casos, el perder una partida puede acarrear toda una serie de horribles destinos para el perdedor. Entre los gitanos, una partida a dos de Geas es conocida como «Tangar Rak», o confrontación.

MUCHOS JUGADORES

Más de seis jugadores también pueden practicar, pero es una costumbre extendida el usar una sola baraja de cartas por cada cinco jugadores. Se cuentan historias entre los vistaníes acerca de partidas con treinta jugadores y cinco barajas, pero la logística necesaria lo convierte en algo casi legendario. Las partidas que precisan más de un tarokka son conocidas como «Tankempaki», o grandes batallas.

APUESTAS

Los vistaníes suelen jugar a Geas por dinero, sobre todo cuando juegan con forasteros. Cuando se juegue por dinero, cada personaje que juegue pone una moneda de oro como apuesta. Cuando un PJ completa una gesta, pone una moneda adicional. Al final de la mano (a veces, del juego), el jugador con más gestas realizadas reclama el bote.

NUEVE ALINEAMIENTOS

Los jugadores que deseen añadir un grado más de complejidad al juego pueden tomar en consideración los alineamientos completos representados en el mazo común. Los alineamientos completos de las cartas son los que siguen:

Uno	Caótico bueno
Dos	Legal bueno
Tres	Neutral bueno
Cuatro	Legal neutral
Cinco	Neutral

Seis	Caótico neutral
Siete	Neutral malvado
Ocho	Legal malvado
Nueve	Caótico malvado

Cuando se use esta opción, un grupo de aventureros puede estar compuesto de personajes que sean todos caóticos o todos legales, además de los grupos más tradicionales buenos, neutrales o malvados. Por ello, un grupo podría estar completo si dispusiera del as de espadas, del seis de estrellas, el seis de glifos y el nueve de oros.

¡NEUTRALES LOCOS!

Cuando se use esta opción, las tres cartas de alineamiento neutral (el 4, el 5 y el 6) se pueden usar para llenar cualquier baja en un grupo bueno o malo. Esta opción da como resultado la rápida formación de un grupo y la meteórica conclusión de todas las gestas de la baraja.

NOTAS FINALES

Me he divertido mucho creando este juego. Casi todo el mundo en TSR se ha visto envuelto, al menos una vez, en mis pruebas de juego. Con suerte, os divertiréis tanto como yo.

Si disfrutas jugando a Geas, házmelo saber. Los vistaníes siempre tienen una carta en la manga. Porque nada impide utilizar una baraja francesa de póquer con los dos comodines (o un tarot completo) y una equivalencia inteligente de las cartas...



¡MOTIVATE!

Por Gregory Gledman

Ilustración de Brian Durfee

La verdadera esencia del juego de rol no es difícil de encontrar, está en su mismo nombre. El meollo de la agradable experiencia de jugar está en interpretar un papel que es diferente a ti en algunos aspectos, similar en otros, y colocar esa nueva personalidad en una situación o lugar exóticos. Gran parte de la diversión en el juego deriva de simular que eres esa nueva persona, y ver cómo ese «otro tú» reacciona ante lo que le rodea. Es esta experiencia la que hace al juego de rol distinto de sus antecesores, los juegos de guerra. Sin embargo, la amenaza siempre latente en el juego es que, a menudo, los jugadores se enamoran de la situación más que de la persona, y ello es un paso hacia atrás. La individualidad del personaje se hace menos importante que si ha memorizado tal o cual hechizo, o posee no sé cuál implante. Eso, en mi opinión, es poner el carro delante del caballo. Son los persona-

jes que jugamos los que separan los JdR de los «wargames», y son las personalidades de la gente en un mundo de fantasía (tanto PJ como PNJ) y su interacción entre ellos lo que hace el juego divertido, lo mismo que hace interesante la literatura o la mitología sobre el género. Cuando pensamos en la Tierra Media o en Camelot, son precisamente los personajes que habitan en estos mundos lo que recordamos.

MOTIVACIONES

El primer paso para crear un personaje realista es mucho más sencillo de lo que se suele creer. Cuando se analizan personajes, una de las preguntas clásicas es «¿Qué es lo que quiere este personaje (en esta conversación, en este trato, en esta relación, etcétera)?» Esta pregunta suele dejar al descubierto muchas veces el núcleo de un personaje. Comenzando con un deseo o anhelo de tu personaje, puedes extrapolar razones para ese deseo, lo

que nos conduce a indicios sobre su motivación, trasfondo, ambiciones, etcétera. Haciendo una «entrevista» con el personaje y concediéndote licencia para responder las preguntas sobre las que no se posea mucha información, llegaremos a una detallada secuencia de creación. Por ejemplo, una corta entrevista con Hamlet durante su famoso soliloquio del «Ser o no ser» revela ciertas cosas sobre el personaje y su motivación.

«¿Qué es lo que quieres?» «Quiero suicidarme.»

«¿Por qué?» «Le he fallado a mi padre, al no matar al que fue su asesino.»

«¿Por qué no lo hiciste?» «Porque no estoy seguro de que sea culpable.»

«¿Por qué no estás seguro?» «Porque ello significaría que mi madre estaba al tanto de la conjura, y que le hizo matar. No estoy seguro de querer afrontar eso.»

Siguiendo una línea de investigación (especialmente cuando puedas ir creando



nuevos hechos que se acomoden a las respuestas que vas dando durante el proceso creativo), se puede reunir información sobre la psique de un personaje, su historia particular y su motivación.

Las motivaciones son un punto problemático en muchas campañas. Normalmente, el único pensamiento que se le dedica a la motivación son algunos escasos segundos de reflexión ante el espacio en blanco que hay junto a «Alineamiento» en la hoja de personaje... tras lo cual, el jugador puede retornar a asuntos mucho más importantes, como decidir en qué gastar sus últimas quince piezas de oro. En vez de hacer esto, ¿por qué no hacer una simple pregunta al jugador? Algo tan tonto como: «¿Por qué este personaje quiere ser aventurero?» La respuesta puede ser muy elocuente. Los siguientes párrafos examinan algunas motivaciones básicas, con notas acerca de por qué deben existir en un personaje dado, y cómo algunas preguntas pueden revelar las profundidades y orígenes de esos motivos.

AMBICION

Si hay una motivación extendida entre los PJ roleros, es ésta. Los aventureros están fascinados por el tesoro, hacen largos viajes para encontrarlos y arriesgan sus vidas para poseerlos. Lo malo es que los jugadores raramente parecen tener una razón para acumular toda esa riqueza. Está ahí, simplemente, para gastarla en mejor equipo que haga más fácil el conseguir más oro, que luego se empleará en mejorar el equipo existente. En el mundo real, muy poca gente que no sea Donald Trump vive así. El dinero es casi siempre un medio para conseguir un fin, incluso si este fin es vivir de forma comfortable.

Por eso, si la respuesta a «¿Qué es lo que quieres?» es «¡Dinero!», entonces la siguiente pregunta es «¿Por qué quieres ese dinero?» Te pueden responder que para comprar tierra, para financiar una revolución, para vivir como un rajá, para rescatar al rey Ricardo y que pueda volver al trono, para reunir la mejor colección de arte del país, etcétera. La siguiente pregunta sería (tomando una de las respuestas anteriores) «¿Por qué quieres financiar una revolución?» «Porque mi padre murió a manos de la guardia real.» Esto nos llevaría a una serie de preguntas: por qué le mataron, cómo era la relación con tu padre, cómo se ganaba la vida, etcétera. Así tendremos, en vez de un personaje que quiere oro, un individuo que necesita dinero para una causa y que probablemente recela de las autoridades (de la

nobleza en particular). En adición, y dependiendo de las elecciones que se hayan hecho, esta persona puede sentir gran respeto hacia sus mayores (sobre todo los hombres del mismo grupo de edad de su padre), y ser amable con los niños (especialmente los huérfanos). En cuando al alineamiento del PJ, éste puede ser caótico bueno —si el rey es un déspota— o caótico malvado —quizá su padre fuese un asesino—, aunque esto no impide que posea una personalidad equilibrada.

DEBER

Motivación común para los personajes religiosos, el deber no es sólo de su exclusiva incumbencia. Tras afirmar «Quiero ser aventurero porque tengo un deber (el que sea)», pregunta por qué este personaje tiene ese sentido del deber. ¿Qué hay en la historia del personaje que le haga comportarse así? ¿Fueron sus padres (hay una razón, el «háblame de tu madre» es un tópico de la psiquiatría, y también una buena pregunta), un acontecimiento o una combinación de eventos? Recuerda que la gente que se consagra a un deber o misión son altamente individuales, distintos de gente que incluso comparta la misma motivación que ellos. El deber puede nacer del honor, del amor, o hasta del miedo, y viendo qué es lo que condiciona la causa, sabremos cómo es el individuo.

VICTIMA DE LAS CIRCUNSTANCIAS

Se trata de una persona atrapada en la aventura por las circunstancias, persigue a alguien, está escapando de alguien o incluso va a salvar al mundo. Incluso aquí, las preguntas adecuadas pueden ofrecer resultados. ¿Quién es el perseguido, y quién o quiénes sus perseguidores? ¿Por qué somos los que vamos a salvar al mundo? Si de verdad no tenemos otra opción posible, ¿cuál es nuestra opinión al respecto?

La parte más importante de todo este proceso es que no hay respuestas erróneas. Si el curso de las pesquisas que estás siguiendo no te lleva a resultados interesantes, retrocede, cambia una respuesta anterior, y sigue la nueva dirección. No pienses con los pies. Siempre puedes dar marcha atrás y desechar lo que no te guste.

Una entrevista como la que predicamos debería ser algo así:

fulanito acaba de tirar los dados para crear un paladín. Su alineamiento está restringido a legal bueno, limitando muchas de sus elecciones morales. Pero como veremos, hasta un personaje tan encorse-

tado como el paladín puede tener su profundidad.

«¿Por qué quieres ser aventurero?» «Para desfacer entuertos y defender al débil de los malvados y poderosos.»

«¿Por qué quieres hacer eso?» «Es la norma de nuestra orden.»

«¿Por qué te gusta esa norma?» «Porque los paladines que la siguen son respetados por todo el mundo.»

«¿Por qué quieres que te respeten?» «Porque la gente siempre ha pensado que como que soy fuerte, soy estúpido.»

«¿Por qué es tan importante el parecer inteligente?» «He estudiado duro desde pequeño temas religiosos, y he aprendido bastante. No me gustaría que ese esfuerzo pasase desapercibido.»

A partir de esta breve entrevista podemos construir un posible personaje para el paladín de fulanito, al que llamaremos Carlozo. Usando las respuestas del cuestionario como línea maestra, podemos ir añadiendo los detalles:

La orden de Carlozo tiende más a la neutralidad que a otra cosa, poniéndose de parte de la gente corriente las más de las veces contra los nobles más poderosos. A pesar de ello, respetan la jerarquía social establecida, y mucha gente en el reino confía en ellos. Carlozo está inseguro acerca de su inteligencia, y es fácil verle con textos elevados en las manos, usualmente de teología, para luego poder citarlos (su memoria para las citas es bastante buena). No es el tipo de héroe que cabalga hacia el crepúsculo después de un trabajo bien hecho... No, al menos que recibiera una buena ración de agradecimientos. Ansía el respeto, hará lo que sea por conseguirlo, y se deja llevar por la adulación más de lo que sería conveniente en un paladín. Su gallardía no puede ser cuestionada por nadie, pero tampoco su ética. Es un tanto simple a la hora de realizar su trabajo. Puede parecer muy frío entre los que no le conocen (no se siente cómodo entre extraños, debido a su inseguridad intelectual), pero se abre de manera considerable cuando está entre amigos.

Obviamente, podrían hacerse otras elecciones para Carlozo. Quizá no sea tímido con los extraños, puede que compense su inseguridad con un comportamiento arrogante, o que sea lacónico ante los verdaderos intelectuales. Las elecciones posibles son eso, opciones diversas a evaluar. Optando por cada una de ellas es como podemos crear un personaje realmente tridimensional a partir de nuestra imaginación.

EN DEFENSA DE LOS REINOS

CIERTAS VARIANTES PARA UTILIZAR EN TUS PARTIDAS DE SPELLFIRE™

Por Allen Varney

No todos los juegos son capaces de convertirte en señor de media docena de reinos pertenecientes a seis universos distintos. En Spellfire, reinar sobre un lugar es tan fácil como sacarlo de tu mano y colocarlo sobre la mesa. Aunque también tiene su estrategia y su trascendencia. Contra la masacre propiciada por los campeones, aliados, objetos mágicos y eventos del contrario, utiliza estas reglas opcionales, que te permitirán proteger tus reinos de formas nuevas y diferentes.

DISPOSICIONES

En el juego normal de *Spellfire*, colocas tus reinos en una suerte de pirámide con tres niveles (figura 1). Cada carta de reino protege a las dos siguientes que hay en la fila posterior. Cada uno de estos reinos puede poseer también un bastión o plaza fuerte, coincidente con el mundo al que pertenece el reino asociado. Por ejemplo, la carta de Balic, de *Dark Sun*, puede llevar asociada la de los *Caníbales de Ogo*, otra carta del *Sol Oscuro*, pero esto no sería posible si el reino fuese, por ejemplo, de *Forgotten Realms*. Aquí radica la importancia de los logos que llevan las cartas.

FIGURA 1: DISPOSICIÓN NORMAL DE LAS CARTAS



En esta variante, cada jugador utiliza una disposición diferente de cartas de reinos. Cada una de ellas tiene un poder exclusivo para proteger sus reinos, e incluso algunas asignan los bastiones de maneras distintas. Al igual que en las reglas estándar de *Spellfire*, las letras de los diagramas señalan el orden en el que se juegan las cartas para cada disposición, A la primera y F la última.

Antes de que comience el juego, cada jugador escoge una de las siguientes disposiciones, o se eligen al azar. En partidas con hasta seis jugadores, dos jugadores no pueden utilizar la misma disposición. En partidas con más de seis jugadores, no puede haber más de dos de cada disposición.

CÍRCULO

FIGURA 2: DISPOSICIÓN DE CÍRCULO



Protección: Ningún reino queda protegido con este esquema. Sin embargo, cuando se determina quién gana en un

asalto de combate, el defensor con el círculo puede, de manera retroactiva, declarar que el ataque ha tenido lugar contra el reino opuesto del círculo en lugar del original. Por ejemplo, si un oponente ataca tu reino C, entonces tras decidir de quién es la victoria, tú puedes decir que el ataque tuvo lugar contra el reino D, opuesto directamente al C.

Si el atacante no puede hacer un ataque legal contra el nuevo reino, éste pierde ese round de combate. En el ejemplo anterior, si el atacante ha utilizado un héroe como campeón para atacar el reino C, y el reino D es inmune a los ataques de los héroes, entonces el atacante pierde tan pronto como el combate se desvíe hacia el reino D.

Bastiones: Cada par opuesto de reinos en el círculo (A-B, C-D y E-F) sólo pueden tener un bastión. Esto es, si el reino A tiene plaza fuerte, el B no puede tenerla, y así. Si ambos reinos pertenecen al mismo mundo, entonces el bastión los protege a ambos. Si son de mundos diferentes, el bastión sólo protege al reino que concuerde en mundo.

Si el bastión compartido causa un conflicto o paradoja, ignora esta regla; el bastión sólo se aplica a uno de los miembros de la pareja. Sin embargo, la otra mitad del par sigue sin poder poseer su propia plaza fuerte.

PARALELOS

FIGURA 3: DISPOSICION DE PARALELOS



Protección: Cada reino protege a aquellos que estén directamente detrás suyo. En el diagrama, A protege a B y C, y B protege a C.

Si un reino de los Paralelos es arrasado, se descarta inmediatamente y los demás reinos «suben un escalón». Es decir, si A es arrasado, entonces el B sube a la posición del A, el C a la del B, el D al de la C y así consecutivamente.

Bastiones: Cuando un reino es arrasado, en vez de descartar su bastión, puedes optar por reasignarlo al siguiente reino no arrasado del mismo mundo. No se pueden saltar «escalones» ocupados por un reino elegible para ello; el bastión debe ir a parar al siguiente reino del mismo mundo en la línea o será descartado. Si ese reino ya posee una plaza fuerte, tal bastión también pasa al siguiente reino posible o es descartado.

TRIPLE LINEA

FIGURA 4: DISPOSICION DE TRIPLE LINEA



Protección: A protege a B, C protege a D y E protege a F. No hay ninguna protección más.

Bastiones: En cada par de reinos (A-B, C-D y E-F) que pertenezcan al mismo mundo, el bastión de cada reino se aplica a los dos que forman pareja. Por ejemplo, si tanto C como D son reinos de *Greyhawk* y ambos poseen bastiones, las dos plazas fuertes se aplican a C, e igualmente a D.

Como en la disposición del círculo anterior, si el compartir un bastión promueve conflictos o paradojas, no se utiliza esta regla; el bastión sólo se aplica a su propio reino, no al emparejado.

COLUMNA

FIGURA 5: DISPOSICION DE COLUMNA



Protección: Cada reino protege a todos

los reinos que no posean plazas fuertes por detrás de él. Además, cada reino puede defenderse como un héroe de nivel 2 más el número de reinos no arrasados sin plazas fuertes que haya detrás de él. Por ejemplo, si los reinos A, B y C del diagrama no están arrasados y no poseen bastiones, el reino D se puede defender como un héroe de nivel 5.

Bastiones: En la disposición de columna, los reinos con bastiones nunca quedan protegidos. No cuentan a la hora de añadir niveles a los reinos que tienen por detrás. Sin embargo, en la fase 2 de tu turno puedes descartar uno de tus bastiones en juego, o puedes mover uno de los bastiones ya añadido y en juego a otro reino sin arrasarlo del mismo mundo. Esto puede hacerse además de la colocación de una nueva plaza fuerte a la que tienes derecho en la fase 2.

PIÑA

FIGURA 6: DISPOSICION DE PIÑA



Protección: La piña recuerda al círculo, pero sus reinos forman un apretado núcleo, con B tocando C y D tocando a E. Cada reino protege a todos los reinos de las filas posteriores. A protege de B a F, y B y C protegen de D a F.

Las parejas B-C y D-E están tan íntimamente ligadas que, si uno de sus componentes es arrasado, el otro queda arrasado también al mismo tiempo. Sin embargo, esto no incrementa el número de cartas que el vencedor puede sacar de su mazo como despojos de guerra.

Bastiones: Sólo en esta disposición los reinos pueden disfrutar de los beneficios que ofrece un bastión de un mundo diferente. En las dos parejas B-C y D-E, si uno de sus componentes posee una plaza fuerte, la otra también goza de los beneficios de dicha carta: pero sólo si ésta pertenece a un mundo distinto al del bastión. Si ambas partes de la pareja pertenecen al mismo mundo, el bastión sólo se aplica al reino al que fuese unido.

El poder propio del reino, si lo tuviese, no se aplica al otro miembro de la pareja. Sólo los bastiones se comparten, tal y como se ha explicado antes.

Al igual que en otras disposiciones, si un bastión compartido crea conflictos o paradojas, esta regla no se tiene en cuenta.

CRUZ

FIGURA 7: DISPOSICION DE CRUZ



Protección: En la cruz, los reinos B y C se tocan el uno al otro, y el D y el E, también. Una brecha separa B y D. B protege a C y D protege a E; claro que si B y C son arrasados, E queda sin protección, y si D y E son arrasados, C queda desprotegido. No hay ninguna otra protección.

Bastiones: Durante la fase 2 de tu turno, además de las acciones normales, puedes cambiar todos o alguno de los bastiones en juego de la segunda fila (esto es, bastiones de los reinos B a E) con total libertad entre ellos. Los bastiones sólo pueden ser asignados a reinos del mismo mundo.

TESORERÍA

Un reino de posibles guerra mejor que uno pobretón. Esta regla opcional introduce una suerte de sistema económico en *Spellfire*.

Para representar la riqueza que se supone en esta variante, utiliza fichas de colores. Las rojas pueden ser monedas de cobre, las blancas, de plata, y las azules o amarillas, de oro. Con un poco de picardía, pueden elegirse monedas de verdad para que hagan el papel. Sin embargo, nadie debe quedarse con monedas que no sean tuyas al final de la partida...

Colocando las fichas: Cada reino y cada campeón pueden tener tesoro, representado por las fichas colocadas sobre su carta.

En la fase 2 de tu turno, si no colocas un nuevo reino o reconstruyes uno arrasado, puedes optar por colocar una ficha de tesoro sobre uno de los reinos no arrasados que hay en juego. Puedes colocar una moneda de cobre en un reino sin tesoro, o reemplazar una pieza de cobre ya en juego por una de plata, o cambiar una de plata por otra de oro.

En la fase 3 de tu turno, además del resto de acciones, puedes colocar una ficha sobre cualquier campeón, en cualquiera de los fondos de los jugadores. Al igual que con los reinos, puedes colocar una moneda de cobre, cambiar una de cobre por una de plata, o una de plata por una de oro. Sólo las cartas de campeones pueden poseer tesoro.

Tesoros en combate: Los reinos utilizan sus tesoros sólo para defender. Un reino que no esté siendo atacado no puede gastar su tesoro. Los campeones

utilizan su tesoro para atacar o defender. Un campeón que entre en combate desde la mano en vez de desde el fondo, o que no participe en el combate, no puede disponer de tesoro.

El jugador que controla las cartas puede gastar todas o algunas de sus fichas de tesoro para elevar el nivel de su bando en combate. Las fichas gastadas se descartan.

Una moneda de cobre añade un nivel al total del bando en ese asalto, una de plata añade tres niveles y la de oro suma seis.

PROTECTORES DEL REINO

Un reino puede contratar mercenarios, o solicitar la ayuda de guerreros de status inferior al de campeón. En la fase 3 de tu turno, además de las acciones habituales, si se utiliza esta regla se puede asignar una carta de aliado de manera permanente a un reino no arrasado en juego. Este *protector* añade su bonificación a cualquier defensa de ese reino, con las siguientes condiciones:

1. Cuando se anuncia un ataque contra un reino, el propio nivel no modificado del reino (si no tiene campeón) debe ser mayor que el del protector, o el jugador habrá de elegir un campeón de nivel mayor que el del protector. Si esto no es así, el protector se marcha disgustado, y su carta se coloca en la pila de descartes antes de que comience el combate.

2. Si el reino es arrasado, el protector es descartado.

3. El protector no puede participar en ningún ataque.

Si estás utilizando las reglas de disposiciones antes descritas, el protector no puede ser intercambiado, aunque la disposición elegida permita el intercambio de bastiones.

CONSIDERACIONES FINALES

Spellfire abunda en la vieja doctrina que afirma que la mejor defensa es un buen ataque.

Por supuesto, para aguantar varios asaltos, necesitas algo más que una buena ofensiva; hace falta un oponente que no se derrumbe a las primeras de cambio. Lo malo es que el mismo oponente puede presentar más fiera batalla de la que a ti te gustaría.

Cada partida de *Spellfire* precisa de una serie de delicadas decisiones acerca de a quién atacar. Si adoptas las reglas expuestas en este artículo, puedes mejorar en mucho tus defensas, pero eso te convierte en un blanco más apetecible para el contrario que busca una buena riña. La mejor defensa puede ser un buen ataque, pero en *Spellfire*, la mejor defensa atrae un buen ataque. Andate con ojo.

ACLARACIONES A LAS REGLAS DE SPELLFIRE™

Lo que sigue es una breve lista de las preguntas más repetidas acerca de *Spellfire*. En **DRAGON Magazine** esperamos que ello ayude a solucionar los problemas que podáis haber encontrado en vuestras partidas.

1. Lanzamiento de hechizos y objetos mágicos. Los objetos mágicos, algunos artefactos y los hechizos lanzados por magos y clérigos llevan un pequeño código entre paréntesis, que sigue a la descripción del efecto de la carta. Hay un número que indica en qué fase el hechizo u objeto puede ser utilizado, y si su clasificación es ofensiva o defensiva. Hay una cierta malinterpretación sobre que esta indicación dicta si el hechizo u objeto puede utilizarse para ataque o para defensa. La naturaleza del hechizo u objeto se lista sólo para determinar si otras cartas son inmunes a su efecto (ya que algunos objetos y campeones son inmunes a los hechizos u objetos mágicos ofensivos). A no ser que se especifique otra cosa en el texto de la carta, cualquier hechizo u objeto mágico puede ser utilizado tanto para atacar como para defender.

2. Fondos. Un jugador sin reinos en juego no puede poseer un fondo de campeones. Un reino que haya sido arrasado pero no retirado de la mesa es capaz aún de mantener un fondo.

3. En juego. Este término se refiere a cualquier carta que esté sobre la mesa: en el fondo de un jugador, en la formación de reinos o en una batalla. Incluso si la carta está boca abajo (para indicar un reino arrasado) se considera con «en juego». Las cartas en la mano del jugador, en el mazo o en la pila de descartes no están en juego.

4. Cartas de eventos. Una vez jugada, una carta de evento nunca puede retornar a la mano del jugador bajo ningún concepto. Una vez que el evento ha sido jugado, no se coloca en la pila de descartes: se elimina del juego por completo (dado que hay cartas que vuelven a poner en circulación las cartas descartadas, como los mirmidones).

5. Cartas de reinos. Un reino mantiene su posición en la formación incluso si otros reinos han sido arrasados o descartados. Un reino jugado en la posición B, por ejemplo, se queda en esa posición incluso aunque el reino A haya sido arrasado o destruido y eliminado del juego.

6. Poderes especiales. Muchos reinos, campeones y aliados tienen poderes especiales en combate. Esto causa sus efectos sólo cuando dichas cartas participan en un asalto del combate. Los poderes de los reinos sólo surten efecto cuando éstos son el objetivo de un ataque. Las excepciones se citan taxativamente en la descripción de las cartas. Por ejemplo, la carta de Ruinas de Greyhawk afirma que todos los campeones de Greyhawk del jugador ganan dos niveles, en cual caso esa habilidad estará activa siempre, hasta que el reino sea arrasado o destruido.

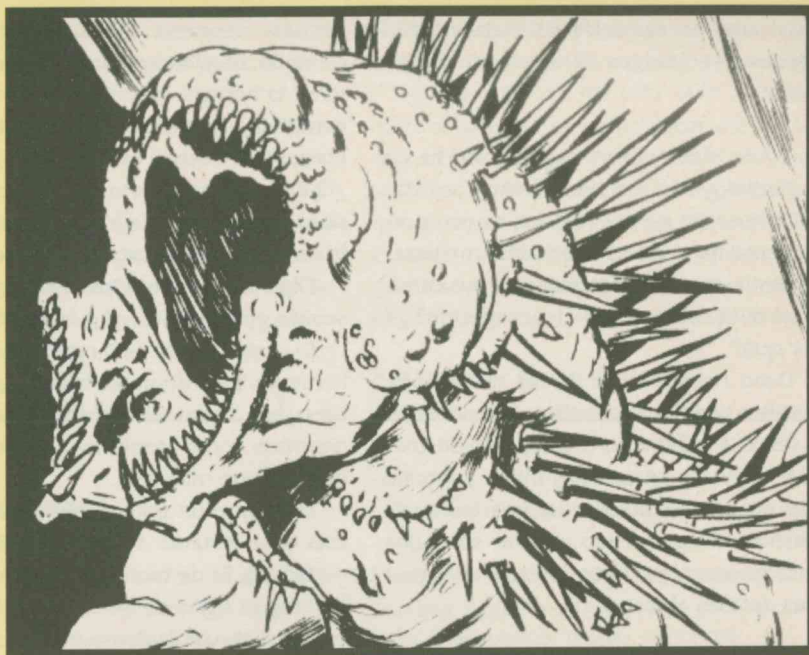
7. Empates. Si una carta en juego evita el ataque de un campeón (por ejemplo, un campeón no volador es bloqueado por un hechizo de muro), ese campeón es derrotado, pero regresa a su fondo, y la batalla termina. Pero el jugador atacante puede proseguir con su ofensiva si lo desea, utilizando un nuevo campeón. El defensor no puede utilizar el campeón recién derrotado de nuevo en combate.

8. Reglas opcionales. Algunas de las reglas opcionales son más opcionales que otras. Se recomienda especialmente que las reglas opcionales que se usen una vez que domines el juego sean: Ayudando al atacante o al Defensor, Bonificaciones por mundo, la Regla del cosmos, Clérigos contra no muertos y Miedo a los no muertos. El uso de dichas reglas hace mucho más aparente el valor de ciertas cartas. Que os divirtáis.

UN MONSTRUO DE TRADICION CLASICA

Por Steve Berman

Ilustraciones de Jim Holloway



INCORPORA AL EQUIDNA GRIEGO A TU GALERÍA DE HORRORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU.

Una fuente potencial de mitos para La llamada de Cthulhu (*) son las leyendas y tradiciones de las antiguas culturas. En ellas se describen terribles criaturas, muchas de las cuales requerirán muy poco esfuerzo para convertirse en formidables enemigos de los intrépidos investigadores.

La mitología griega clásica es quizá la más conocida de estas culturas. Un guardián imaginativo puede encontrar toda una horda de monstruosidades para adaptar a sus campañas a poco que investigue sobre ella. En este artículo se trata uno de los monstruos de los mitos griegos, el equidna (que los griegos describían como mitad mujer, mitad serpiente). Se han incluido las características de la criatura y partes del diario de un malogrado profesor, que pueden servir de base para incorporarla a tus partidas.

Los extractos del diario que presentamos pueden servir como trampolín para preparar aventuras con el equidna. El diario puede ser encontrado muchos años después de su creación, entre los efectos personales del profesor Gohmier. Un PJ periodista o escritor puede recibir el encargo (quizás a través de los parientes del desaparecido profesor) de compilar, revisar o autenticar los escritos. O, si el encuentro con el profesor fue más reciente, los investigadores pueden ser contratados por la Universidad (el guardián debería elegir una institución adecuada) para descubrir qué le pasó a uno de los miembros del claustro.

La última entrada del diario es opcional. Algunos guardianes pueden pensar que revela demasiada información, arruinando el efecto terrorífico del encuentro final con el equidna. Tienes plena libertad para omitirlo, dejando el destino del profesor Gohmier en suspenso. Puede que el docto

profesor sobreviviera a la experiencia, y ahora esté encerrado en un manicomio griego, como un loco no identificado.

Extractos del diario del Dr. Alexenor T. Gohmier, profesor asociado de estudios clásicos.

17 de febrero: La universidad ha adquirido recientemente una serie de manuscritos que pertenecieron a Nikos Denopoli. Mientras revisaba las notas sobre el revolucionario que vivió durante el imperio otomano, descubrí algunas referencias a una suerte de bestia que vivía en las montañas de la Grecia central. Lo que más me interesó de ello fue que la criatura era descrita como parte mujer, parte serpiente. Uno no tiene un doctorado en clásicas como para no darse cuenta de que esta significación se refiere al equidna, o echidna. Dicho monstruo debe ser sólo un mito, pero llaman poderosamente mi atención

los detallados informes de los testigos que aseguran haberlo visto. Puede que ello merezca un estudio más detallado.

6 de junio: Tras analizar cuidadosamente esas páginas, estoy seguro de que el equidna vive. Aunque me duelen los ojos y la cabeza de tantas horas de trabajo, me siento feliz, casi al borde del éxtasis. La criatura no debe ser invención mitológica, sino más bien una especie de serpiente gigante. Los antiguos debieron confundir al animal con algo mucho más siniestro. Me pregunto cómo una cosa como ésta ha podido quedar tan oscura hasta el presente. Pero estoy decidido a averiguarlo. Debo solicitar una excedencia, para dedicar más tiempo a este estudio.

27 de octubre: He realizado ya todo el trabajo posible entre estas benditas paredes. Gracias a Dios, mi año sabático da comienzo este mismo invierno. Ya he planeado mi itinerario. Debo encontrar la localización exacta del pueblo donde se menciona el primer encuentro con el equidna.

14 de enero: El aire salado del Atlántico es muy refrescante. A pesar de que este crucero tiene muchas cosas que ofrecer, estoy deseando llegar a Grecia para principiar cuanto antes la labor de encontrar al equidna. La Universidad de Atenas debe

tener algo en sus archivos, quizás algún informe de testigos directos, sin tengo suerte.

10 de marzo: Es mi segunda noche en el pueblo, y aún me siento poco confortable entre esta gente. Aunque su comportamiento hacia mí es intachable, me parece sentir una cierta hostilidad en sus caras. ¿Está dirigida a mí o a mi investigación? ¿Y por qué?

Debo regresar a la iglesia del pueblo. He visto unas curiosas tallas de madera en el vestíbulo. Retratan una especie de criatura, como un cruce entre mujer y víbora, que atrae a los hombres a una cueva. El párroco no ha querido discutir sobre los relieves conmigo. Debo intentar averiguar más detalles al respecto.

12 de marzo: Ya he tenido bastante mirando papeles y manuscritos. Sólo es una manera de añadir elementos personales a mi búsqueda del equidna. Aunque tengo ciertos recelos sobre explorar las cuevas del norte, estoy seguro de que un gran descubrimiento me aguarda. Encontrar pruebas palpables de la existencia de la serpiente me convertiría en una celebridad de mi área de estudios. ¡Schliemann, ten cuidado! Pronto voy a dejar en ridículo tu bienamada Troya.

12 de marzo, más tarde: Los lugareños han visto el equipo de espeleología que he comprado y se han alarmado mucho. Algunos han intentado detenerme, argumentando que las cuevas no son seguras. Incluso lo han intentado físicamente, pero yo les he hecho desistir. El camino hasta las cuevas es extenuante, y planeo parar a descansar una hora y revisar todo el equipo antes de entrar a la cueva. Mi mano tiembla claramente debido a la emoción.

Las cuevas son húmedas. Debí haber traído ropa de más abrigo. No hay signo alguno de vida. Hay rastros brillantes por todas partes. ¿Será una especie de secreción mineral? Los túneles se ramifican con frecuencia. Debo marcar con tiza el camino que recorro.

Me he detenido pasmado ante la inmensa cueva que sólo me ha costado una hora encontrar. Mis colegas de la universidad aquí serían incapaces de contenerse. Yo no soy arqueólogo, y siento cómo se me corta la respiración. ¡Ruinas prehelénicas, de eso estoy seguro! Mi

lámpara descansa sobre mármol medio derruido, revelando toda una serie de antiguas columnas, puede que una ciudad completa bajo tierra. ¿Por qué estas ruinas presentan este lamentable estado? ¿Quizás un terremoto se las tragó? Me siento como el protagonista de una novela de Verne. Debo explorar más a fondo.

Oigo ruidos extraños, una especie de sonido gorgoteante. ¿Agua, quizás?

Dios mío, quien talló estas piedras tenía la mente llena de pensamientos abominables. Los bajorrelieves sólo pueden ser descritos como «terribles». Siento escalofríos sólo de mirarlos.

Encuentro un punto focal en las ruinas. Una gran estatua sobre un pedestal de malaquita. Es de bronce, aunque no muestra ningún signo de verdín. Es la figura de un hombre, con la mano estirada, como si estuviese mirándose los dedos. La cara está desencajada, como si riese. Sus ojos están vacíos. El escultor que la creó era muy bueno.

¡Un momento! Hay otro rostro en la parte posterior de la cabeza. Sólo con la luz de mi lámpara es difícil verlo, pero ahí está. Una cara más pequeña, con aire zumbón. ¿Puede que sea una representación de Jano?

Tengo que sentarme un momento y reflexionar. ¿Por qué motivo tiene que haber aquí una deidad romana? Algunos compañeros solían especular acerca de lo que ofrecía el culto a Jano. Recuerdo haber leído algo sobre ello escrito por Frazier, que «la verdadera naturaleza y función de Janus intrigaba a los antiguos, y si ellos estaban dudosos, no es cosa que nos compete a nosotros descubrir». Ahora me pregunto qué más sabía aquel hombre y no nos quiso decir.

Vuelven a sonar los ruidos. Más fuertes y a mi espalda...

15 de marzo: Al fin puedo escribir de nuevo. Estoy en una cabaña de pastores. Me ha bajado la fiebre y mis heridas comienzan a curar. Me pregunto si debo explicar lo que ocurrió y que no reflejé en el diario. ¿Qué ganaría experimentando de nuevo el terror? Aún así, sé que debo hacerlo por mi propia cordura, si no por la investigación.

Estaba sentado a los pies de la estatua. Oí esos feos ruidos. Volví la cabeza, y comencé a gritar a pleno pulmón. De los

derruidos edificios salían esas cosas horribles. Enormes y pálidos limacos, fue lo primero que pensé al verlos, arrastrándose hacia mí. Su parte frontal estaba alzada como la cabeza de una cobra, pero no había boca dentada, ni cara. Sólo un pozo negro en el centro de la carne pulsátil. Una especie de plumas negras se destacaban alrededor de la cabeza de aquellos engendros, como remedando una especie de pelo.

Ahora puedo ver cómo el hombre antiguo vio al equidna, ahora sé sin duda posible cómo se enfrentó a él, y pienso que es una espantosa mezcla de serpiente y mujer. Huí de ellos, felicitándome por el lento reptar de las criaturas. Me dirigí a la salida de las ruinas, hacia el túnel que me llevaría hacia la cordura y la seguridad. A medida que pasaba junto a los edificios, tuve más visiones de los acechantes equidnas arrastrándose hacia mí. Gracias a Dios me contenté con pasear entre estas estructuras y no entrar en ellas, de lo contrario estaría perdido entre ellos.

Llegué al túnel, e intenté trepar a ritmo vivo. Debí resbalar en alguna parte, rompiéndome casi la pierna y estando a punto de caer en las garras de los monstruos. Pero aparte de arañazos y cortes, pude salir, con la mente dándome vueltas aún.

¿Cuáles son ahora mis intenciones? No puedo simplemente dejar el área y volver a la universidad, y espero poder retornar a estudios mucho más seguros. Pero mi mente regresa una y otra vez al horror del que fui testigo. Para mí ha sido retirado un velo, y tiemblo de pensar qué otras terribles verdades puede haber en los mitos de nuestros ancestros. Debo hacer algo, o nunca conoceré la paz. Debo investigar en la biblioteca de la Universidad de Miskatonic, en Massachussets; allí tienen ciertos libros esotéricos sobre estos temas. Quizás haya oportunidad para otro viaje.

EQUIDNA

Raza menor independiente

Estas criaturas parecen grandes gusanos de color pálido. No poseen ojos, sólo una enorme abertura llena de dientes afilados. Alrededor de la cabeza llena de manchas hay una especie de plumas de color oscuro. Algunas de estas criaturas poseen brazos rudimentarios, una especie de apéndices tendinosos que les ayudan a desplazarse más fácilmente; las demás se mueven como babosas, dejando un rastro

brillante detrás de ellos.

Los equidna (la palabra se usa para singular y plural) son una raza degenerada que adora a los otros dioses, normalmente a Nyarlathotep. Habitan en subterráneos, a menudo en terribles ruinas de aspecto griego. Si construyeron esas ciudades o simplemente las usurparon a sus constructores, es un misterio. Pero los historiadores que se las han topado se preocupan por el impacto que pudieron tener en los antiguos griegos. Los equidna han sido vistos en los Balcanes, en el centro de China y en muchas partes de Grecia.

Los equidna son ciegos, pero poseen un sentido del olfato muy desarrollado con el que rastrean a su presa. Una prueba segura de la presencia de equidna son los rastros babosos que dejan. Los usan para marcar su territorio y sus rutas más comunes. Al parecer, las criaturas suelen contentarse con permanecer en sus ruinas y adorar a sus impíos dioses. Sin embargo, cuando se les presenta la oportunidad, tienen un voraz apetito por la sangre humana.

Su mordisco hace presa y drena un punto de FUE a cada round. La víctima debe sacar un tiro de CON x 2 o un tiro de POD x 2 para ser capaz de hacer algo que no sera chillar agónico. Si se deshace de la criatura mediante un tiro de FUE contra FUE, la pérdida de sangre cesará, pero el individuo recibirá 1D4 puntos de daños al rasgarse la herida. La FUE perdida se recupera a razón de un punto por día de des-

canso. La bestia también ataca con coletazos, que utiliza para noquear a sus enemigos, y así le es más fácil disponer de su presa. Nótese que los miembros más fuertes de esta raza pueden tener un bonus al daño.

Los investigadores siguen haciendo conjeturas acerca de los apéndices oscuros que rodean la cabeza del equidna. Se ha sugerido que sirven para la reproducción, ya que el estudio de un cadáver de equidna no reveló la presencia de órganos sexuales. Es preciso investigar más a fondo.

IDEAS PARA AVENTURAS

Además de lo ya descrito en el diario, hay muchas otras formas de incluir al equidna en una campaña. Una guarida de equidna puede ser descubierta durante un accidente minero, o en una excavación arqueológica. Poco a poco, los mineros o investigadores comienzan a desaparecer, y se llama a los PJ.

Puede que el Guardián no desee crear todo un escenario alrededor de los equidna, por lo que pueden servir como simples criaturas convocadas por el enemigo principal. Más tarde, los investigadores pueden desear averiguar más cosas acerca de estos monstruos, y eso les puede conducir a nuevas aventuras con esta horrible raza.

Si el Guardián se siente especialmente creativo, puede diseñar una campaña a largo plazo basada en la idea de que

Nyarlathotep está despertando a diversas criaturas, que una vez existieron en mitos y leyendas. El equidna sólo sería un enemigo a batir, un pequeño escenario en la más amplia misión de derrotar al Caos que se arrastra. Otros monstruos legendarios que pueden ser puestos en solfa por el Guardián incluyen la hidra (¿quizás un Cthoniano?), las serpientes marinas, etcétera.

NUEVO HECHIZO

Contactar equidna: Este conjuro requiere el gasto de 2 puntos de magia. Debe ser recitado en un lugar donde se sepa que moran los equidna. Los montes de Grecia y algunos rincones de los Balcanes son bien conocidos como enclaves suyos. Las criaturas llegarán en grupos de 1D3 miembros. El invocador pierde 1D3 COR.

Finalmente, en el texto se menciona a Jano. Qué más siniestra naturaleza puede revelar este dios bifronte que ser uno de los avatares de Nyarlathotep. Adorado en secreto, sus rituales eran demasiado blasfemos como para ser descritos. Pero muchos de estos cultos salieron a la luz y fueron destruidos. Lo que una vez formó parte de la liturgia del dios se hizo del dominio público. La gente comenzó a invocar a Jano en sus puertas, para mantenerle alejado de sus ciudades y sus casas. El tiempo se encargó de borrar el horror que llevaba aparejado, dejando a los investigadores modernos sólo rumores acerca de la verdad.

Pero en ciertos libros, la verdadera naturaleza de Jano es mencionada y reverenciada. Además de en las antiguas Grecia y Roma, Jano fue adorado en países como Surinam y en la meseta de Leng, como evidencian las figuras bicéfalas de dichos lugares.

En la actualidad, el culto de Jano es pequeño y escaso, repartido alrededor del mundo. Muchos de sus seguidores llevan la marca de Jano, un segundo grupo de rasgos faciales. Estos fenómenos de la naturaleza son rápidamente adoctrinados por el culto, a manos de otros miembros o provocándoles extraños sueños.

Notas:

Sir James George Frazier: *La rama dorada*, volumen 1, pág 191.

(*) *La llamada de Cthulhu* es marca registrada de Chaosium Inc., editada en España con permiso por Joc Internacional.

EQUIDNA, rastreros habitantes de las cuevas.

Características	Tiros	Media
FUE	2D6+4	11
CON	3D6+6	16-17
TAM	2D6+6	13
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	2D6	7

Movimiento: 6

Puntos de golpe: 14-15

Bonus al daño medio: +0

Armas:

Mordisco	20%	1D4 + Pérdida de FUE en asaltos siguientes
Coletazo	45%	1D6

Armadura: 3 puntos de carne gelatinosa cubierta de babas.

Hechizos: Un equidna tiene pocas probabilidades de conocer magia. Tira un dado de 100, y si el resultado es menor que la INT más el POD de la criatura, ésta conoce 1D4 hechizos. Dichos encantamientos suelen tener que ver con Nyarlathotep o algún otro dios. Se sugiere que incluyan Consumir, Contactar Jano (Nyarlathotep), Maldición de Azathoth y Pesadilla.

Cordura: Ver a un equidna cuesta 1D8 de COR, pero un tiro con éxito reduce la pérdida a sólo un punto.

MENZOBERRANZAN

¡LA MITICA CIUDAD DE LOS DROW!

Una sensacional caja con:

- Cuatro mapas gigantes que se unen.
- Un poster-mapa de la Mansión Baenre.
- Un poster-cuadro sinóptico de las alianzas y rivalidades de las grandes casas.
- Tres libros: “La Ciudad”, “Las casas” y “La aventura”.
- Y... mucho, mucho más.

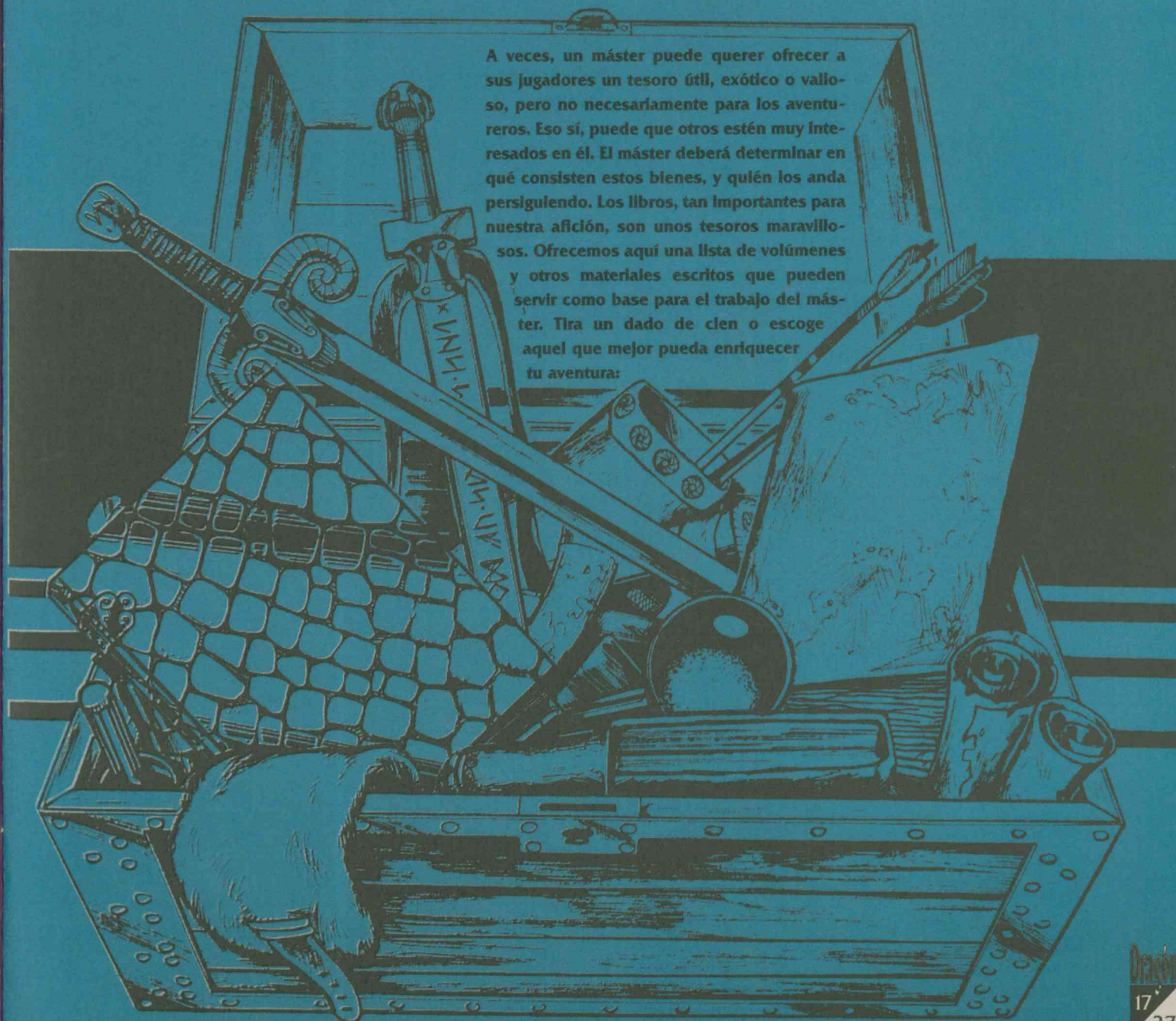


EX LIBRIS

LOS LIBROS SON TESOROS MARAVILLOSOS

Por James R. Colier

A veces, un máster puede querer ofrecer a sus jugadores un tesoro útil, exótico o valioso, pero no necesariamente para los aventureros. Eso sí, puede que otros estén muy interesados en él. El máster deberá determinar en qué consisten estos bienes, y quién los anda persiguiendo. Los libros, tan importantes para nuestra afición, son unos tesoros maravillosos. Ofrecemos aquí una lista de volúmenes y otros materiales escritos que pueden servir como base para el trabajo del máster. Tira un dado de cien o escoge aquel que mejor pueda enriquecer tu aventura:



01-05: Un libro de magia cuyos únicos ingredientes sean partes del cuerpo de un ser mágico, como una quimera, basilisco, etcétera. Hay un 50 % de posibilidades de que sus páginas contengan 1d6 listas de ingredientes para pociones (probablemente recetas alternativas para la misma, según criterio del máster) pero sólo un diez por ciento de una única fórmula completa.

06-11: Un calendario. Tira 1d6 para el tipo.

1-2: Religioso. Fiestas de guardar, etcétera.

3-5: Astrológico. Días fastos y nefastos para determinadas actividades.

6: Seglar. Días de fiestas mayores y torneos, etcétera.

10-20: Un libro sobre el hábitat y la naturaleza de un monstruo determinado, el equivalente a un artículo de «ecología» de los que publicamos en **DRAGON**. El libro tendrá 4d6 ilustraciones con dibujos anatómicos, primeros planos de las garras y dentadura, y esquemas de las formas alternativas del ser (ejemplo, huevos para dragón, larvas para hormigas gigantes, etcétera).

21-30: Una trampa saducea. Las páginas del libro están cubiertas con **Polvo de estornudar**.

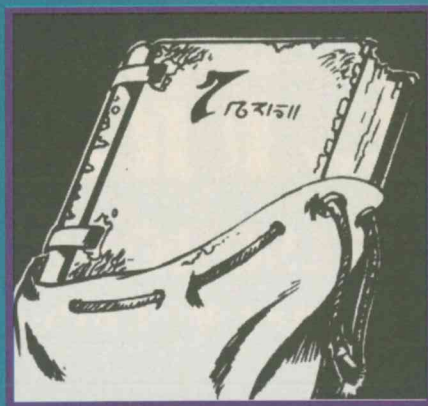
32-35: Un diccionario de traducción, tal como **común/elfo, elfo/común**. Las lenguas pueden ser cualesquiera. Sé creativo.

36-40: Un libro sobre la historia de un poderoso objeto mágico, sus antiguos poseedores, sus presuntos poderes, su localización. Desgraciadamente, los PJ no podrán determinar el número de cargas que le quedan al objeto (si le queda alguna). Eso sí, puede que reciban alguna pista de cómo recargarlo.

41-44: Un libro para bandidos. Algo así como la traducción de «la bolsa o la vida» en doce idiomas.

45-48: Un libro escrito en clave, con notas al margen de aquellos que anteriormente han tratado de descifrarlo. El libro apesta a magia de abjuración, pero no puede ser descifrado con un hechizo de leer magia.

49-60: Un falso libro. Las páginas han sido pegadas juntas y el interior vaciado,



creando un compartimento secreto, que contiene (tira 1d8):

1-3: Una losa de piedra cubierta de runas enanas.

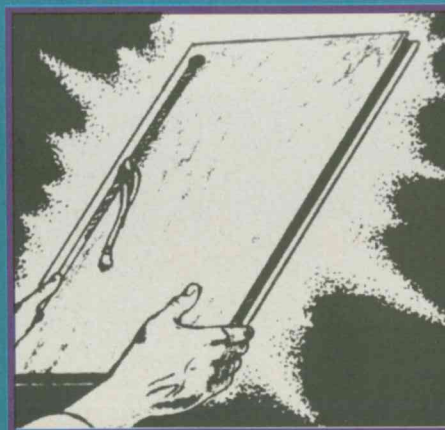
4: Una tableta de arcilla cubierta de arcanos signos.

5-7: Un libro semidestruido, al que le faltan páginas y prácticamente desencuadernado.

8: Un pergamino (no mágico).

61: Un libro de estampas, sin una sola letra. Estas representan los gestos de un mago. Otro mago los reconocería como componentes somáticos de diferentes hechizos de una escuela de magia, a elección del máster. Pero sólo un mago de alto nivel reconocerá todos los gestos como todos los hechizos de primer a noveno nivel en la escuela dada que requieran un componente somático. El libro no permitirá aprender ningún hechizo, pero sí detectar si alguien intenta ejecutarlo (30 % más 5 % por punto de inteligencia).

62-65: Una compilación de todas las leyendas e información sobre un famoso capitán pirata de hace trescientos años. Incluirá 1d4 listas de posibles localizaciones de su enorme tesoro, todas las cuales estarán en la vecindad de los jugadores, y



1d6 listas de probables contenidos, larguísima listados de enormes tesoros.

76: Unas tapas. Una ilusión muestra la repetición de un famoso incidente al abrirlas.

77-80: Un libro sobre los atuendos ceremoniales utilizados por una determinada religión.

81-85: Un libro de cocina de basiliscos.

86: Un libro parlante. Era el inventario del almacén de una ahora extinta escuela de magia. Las páginas, de cobre batido, están en blanco. Unas bocas mágicas han sido programadas para hablar tan pronto como alguien se refiera al artículo adecuado, por ejemplo, «Varitas de fuego: Estantería siete». Cada página contiene la referencia de un artículo.

87-90: Un libro de «Aprenda tal lenguaje». Permite familiarizarse con un lenguaje dado en la mitad de tiempo.

91-95: Un libro de heráldica, que contiene los escudos de armas de todos los nobles de un reino cercano, las libreas llevadas por sus lacayos y los símbolos de sus familias.

96: Los apuntes de un estudiante que investigó durante cinco años en la creación de una poción de destreza. Estos apuntes apresurarán en un cincuenta por ciento toda investigación sobre este tipo de poción. Si es conseguida, dará a quien la consuma una destreza de 18 hasta que pase su efecto.

97-99: El mapa de un bosque cercano. El centro del mapa muestra un pequeño claro en el que se levanta un círculo de piedras. La palabra **Puerta** aparece manuscrita dentro de la construcción. A dónde lleva queda a discreción del máster. Podría ser *Spelljammer*, *Ravenloft* o *Planescape*...

100: Un libro con el verdadero nombre e historia de un pez gordo local, quizás un rival de los PJ. Hay un cincuenta por ciento de posibilidades de que aparezca como culpable de un delito castigado con la pena de muerte. El resto de las veces será un noble perdido, secuestrado de niño e ignorante de su verdadera identidad. Hay un uno por ciento de que sea un ser polimorfo, por ejemplo, un dragón en forma humana. A no ser, por supuesto, que lo planees de otra forma.

GUARNICIONERIA MAGICA

*Interesantes y poderosos atalajes
para tu montura preferida.*

Por Gordon R. Menzies

Ilustraciones de Erik Olson.



BRIDA DE CONTROL EQUINO

Cuando se le coloca este objeto mágico a cualquier caballo, sin importar cuál sea su temperamento habitual, el equino se hace de inmediato dócil y cooperativo. La magia de la brida suprime cualquier comportamiento negativo que suela ser propio del animal, como morder o cocear, pararse sin motivo aparente o brincar de improviso. Mientras la lleve puesta, el caballo realiza lo mejor que sepa todos los trucos y

habilidades que conozca, sin necesidad de tiro de pericia de ningún tipo. Incluso cuando la montura sea asustada (incluyendo miedos de origen mágico), el jinete no tendrá que esforzarse mucho para recuperar el control del animal.

Valor PE: 1.000

BRIDA DE TEMERIDAD

Llevar este bocado incrementa la moral del animal en 2D4+1 puntos. Los ruidos fuertes, el fuego, el humo y los sonidos de la batalla nunca asustarán a

un caballo que lleve esta brida. Claro que, a no ser que el animal esté bien entrenado, esta temeridad también puede dar como resultado que el equino no se muestre muy colaborador con su dueño, un rasgo nada agradable que suele manifestarse en forma de manías tan molestas como encabritarse o morder.

Valor PE: 2.500

BRIDA DE INTELIGENCIA

Un animal que lleve esta brida gana de forma instantánea 1D4+1 puntos de inteligencia, lo que permite al caballo aprender nuevas astucias. Lo malo es que, a no ser que el cuadrúpedo esté muy encariñado con su dueño, desarrollará también un deseo de libertad, e intentará escapar a la primera oportunidad. Algunas de estas bridas (75 %) otorgan al caballo la habilidad de hablar lenguaje común, lo que el dueño puede encontrar muy provechoso, si trata bien al animal.

Valor PE: 5.000



BRIDA DE FUERZA

Un caballo que porte esta brida mágica no puede cargar más peso del que es capaz de soportar, pero podrá llevar el máximo de su peso autorizado (que suele reducir a 1/3 la tasa de movimiento) sin sufrir las penalizaciones al uso. Por ello, una mula con esta brida sería capaz de cargar quinientas monedas de oro y seguir manteniendo su velocidad normal.

Valor PE: 2.000

MORRAL DE LA ABUNDANCIA

Esta bolsa mágica provee de un inabarcable suministro de comida adecuada para el caballo que la lleva. Un animal al que se le dé acceso a este ítem no necesitará ningún otro sustento para estar fuerte y saludable, ni tampoco requerirá abreviar. El morral de la abundancia sirve también de bebedero.

Valor PE: 750

EQUIPO DE DISFRAZ

Esta colección de pinceles, almohadas, esponjas y trapos —que puede llevarse con comodidad en una de las bolsas de la silla— se puede utilizar una vez al día para cambiar por completo la apa-

riencia exterior de un tipo de caballo. Se debe emplear una hora entera acicalando al animal con los elementos del conjunto, y al acabar, el animal es prácticamente de otro color, y todas sus marcas habrán desaparecido. Los efectos de la magia duran una semana entera, aunque la apariencia normal del animal comienza a revelarse lentamente a partir del octavo día. No hay límite al número de veces que puede utilizarse este equipo. No sirve para cambiar la edad, peso, altura o constitución del caballo.

Valor PE: 2.500

FUSTA DE GALOPE

Cuando la utiliza el jinete, un caballo se mueve al doble de su velocidad normal durante una hora, sin sufrir ningún efecto colateral. Este objeto mágico puede utilizarse sólo tres veces al día: cualquier uso posterior no tiene efecto.

Valor PE: 2.500

FUSTA DE TELEPORTACIÓN

Este objeto puede usarse tres veces al día. Cuando se pronuncia la palabra de mando y la fusta chasquea contra el flanco del animal, el jinete y su montura son teleportados instantáneamente hasta a treinta kilómetros de su localización actual.

Valor PE: 5.000

ALFORJAS DE CONTENCIÓN

Estas alforjas mágicas parecen unas alforjas normales y corrientes como cualquiera otras, sin embargo, se abren a un espacio no dimensional. Las dimensiones interiores de las alforjas son mayores que las exteriores. Sea lo que sea guardado en ellas, las alforjas siempre cargarán un peso determinado. Este peso y su límite de volumen se determinan mediante un tiro de porcentaje y consultando la tabla siguiente:

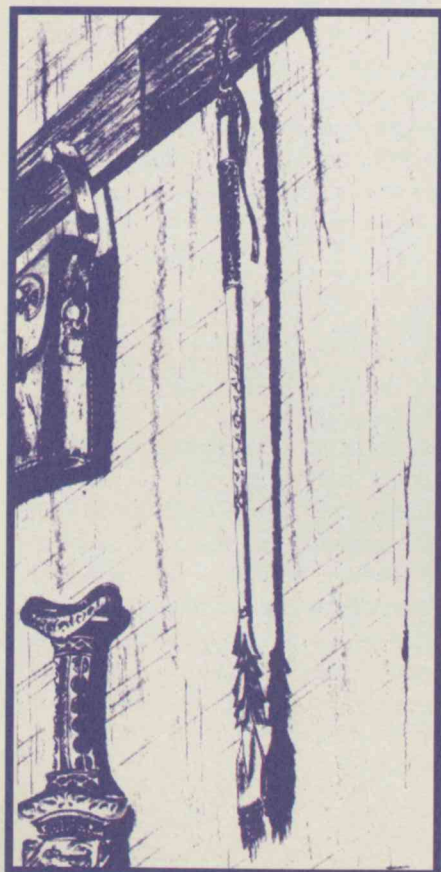
		Volumen por alforja
D100	Peso total	
01-70	100 mo	1 metro cúbico
71-90	200 mo	2 metros cúbicos
91-00	300 mo	4 metros cúbicos

Si se sobrecargan, o si un objeto afilado las perfora (de dentro afuera), la alforja se rompe y ya no sirve para nada. El contenido se pierde para siempre en los vórtices del noespacio, y hay un diez por ciento de posibilidades de que también la otra bolsa se rompa. Si no, continúa funcionando normalmente.

Valor PE: 10.000

MANTA DE MONTAR DE COMODIDAD

Un caballo que lleve esta maravillosa manta nunca sufrirá los efectos de las



inclemencias del tiempo. Ante el viento helado de un ventisquero nevado, el animal estará caliente y seco; en el ardoroso calor del desierto estará fresco y confortable. El granizo no mágico no le causará daño, ni tampoco las arenas del desierto. El ítem también comparte su efecto con el jinete mientras este esté sentado sobre la silla. Sin embargo, sus efectos beneficiosos no llegan hasta mejorar la visión de caballo y caballero durante estas condiciones extremas.

Valor PE: 1.000

HERRADURAS DE COMBATE

Un caballo que lleve estas herraduras tiene una bonificación de +3 a todos los ataques que haga con las pezuñas. Los ataques con éxito hacen que el enemigo encaje el doble del daño normal causado de esta manera. Además, si el enemigo es humanoide, hay un diez por ciento de probabilidades, por ataque que acierte el blanco, de que quede inconsciente durante 1-4 asaltos.

Valor PE: 5.000

HERRADURAS DE LLAMA

A voluntad del jinete, una serie de llamas mágicas saldrán de los cascos de su montura, bailando a su alrededor, y confiriendo un aspecto muy impresionante.



En combate, el caballo hace un punto de daño adicional por golpe de pezuña debido a las llamas; las criaturas de 3DG o niveles, o inferiores, deben además salvar contra conjuros, o se verán afectados por un hechizo de Miedo equivalente al lanzado por un mago de nivel 5. Además, caballo y caballero están protegidos del fuego de la misma manera que lo estarían por una poción de Resistencia al fuego. La protección del jinete sólo surte efecto si está montado en la silla.

La magia de las herraduras está pensada para que el propio animal no sea herido ni asustado por las llamas, pero eso no evita que las sustancias combustibles se inflamen con su contacto. Por ello, es muy fácil para un jinete galopar prendiendo fuego a un lugar, o iniciar un devastador fuego en una llanura para detener la persecución. Aunque muchas criaturas de alineamiento legal se lo pensarán dos veces antes de tomar medidas tan destructivas.

Valor PE: 1.500

HERRADURAS DE SALTO

Un caballo que porte estas herraduras mágicas será capaz de saltar hasta siete metros en horizontal y tres en vertical, suponiendo que pueda tomar la carrera necesaria.

Valor PE: 3.000

HERRADURAS DE VUELO

Estas herraduras permiten a un equino, y a su jinete, volverse a través del aire mediante una palabra de mando, a su velocidad normal (que podría haberse visto aminorada debido a los obstáculos del terreno). El peso autorizado sigue enlenteciendo al animal.

Estas herraduras también permiten a caballo y caballero levitar mediante una palabra de mando, a razón de 2,5 metros por asalto. En caso de que el caballo cayese por cualquier razón, las herraduras activan de manera automática una Caída de pluma (suerte de «airbag» fantástico-medieval) que opera igual que un anillo de este tipo.

Valor PE: 4.000

HERRADURAS DE OSCURIDAD

Una vez al día, estas herraduras hacen que el caballo y su jinete se hagan invisibles hasta tres horas. Además de esta habilidad, el jinete también puede invocar a las herraduras para que creen una espesa niebla, denso humo o nube de polvo, que parece surgir por debajo del animal, y que se levanta hasta que



ambos han sido ocultados por completo. Esta función continúa operando aunque el animal se mueva. Quien intente seguir al caballo sufrirá una penalización de —5 en sus tiros de pericia. La magia de las herraduras también enmascara el olor del caballo y el jinete, de tal manera que hasta los perros tienen un malus de —3 cuando intentan rastrear a un jinete que se sirva de tal objeto mágico.

Valor PE: 3.000

HERRADURAS DE PROTECCIÓN

Estas herraduras mágicas funcionan de una manera similar al anillo de protección, y están sujetas a las mismas restricciones, lo más importante es que no pueden ser utilizadas en conjunción con bardas mágicas. El jinete no obtiene beneficio a su propia clase de armadura mientras su montura lleve estas herraduras, a no ser que se especifique lo contrario. Se fabrican con diferentes rangos, que pueden ser determinados mediante la tabla inferior:

Dado de 20	Nivel de protección
01-70	+1
71-82	+2
83	+2, el jinete queda protegido mientras esté en la silla
84-90	+3
91	+3, jinete también protegido
92-97	+4
98-00	+5

Valor PE: 1.000 por bonus +1

HERRADURAS DE NADAR

Estas herraduras permiten a un caballo nadar a la misma velocidad que tenga normalmente en tierra. Las herraduras confieren también la habilidad de mantenerse a flote en toda condición, a no ser que el animal vaya sobrecargado.

Valor PE: 1.500

HERRADURAS DE DEBILIDAD

Un caballo que calce estas herraduras siempre actúa como si llevara encima su peso máximo autorizado, moviéndose a 1/3 de su velocidad normal; nunca será capaz de arrancar más que un trote cansino. Además, el animal debe descansar un turno completo cada hora, o caerá muerto por agotamiento.

Valor PE: Ninguno

ESPUELAS DE MANDO

Cuando se calzan, estas espuelas permiten a cualquier jinete el ignorar los tiros de pericia acostumbrados para que su caballo realice maniobras tales como pararse, recular o caminar hacia atrás. La montura realiza de manera automática las maniobras para las que haya sido entrenada.

Valor PE: 2.000

MANTELETA DE DESPLAZAMIENTO

Este objeto tiene el aspecto de una manta decorada para caballerías, y puede encontrarse en gran cantidad de colores; algunas incluso llevan emblemas y escudos heráldicos. La propiedad mágica de estos adornos, sin embargo, es distorsionar y deformar los rayos de luz. Este desplazamiento de las ondas lumínicas hacen que caballo y caballero parezcan estar a medio metro o un metro de su verdadera posición. Cualquier proyectil o ataque cuerpo a cuerpo apuntado a cualquiera de los dos falla automáticamente en el primer intento. Esto puede aplicarse a primeros ataques de múltiples oponentes sólo si el segundo y sucesivos atacantes no han podido observar el primer fallo debido al desplazamiento.

Tras el primer ataque, la manteleta sólo ofrece un bonus a la CA de +2, lo que también puede aplicarse a los tiros de salvación de caballería y jinete contra hechizos, armas de aliento, armas de puntería, etcétera.

Nótese que el 80 % de las manteletas de desplazamiento están hechas a medida de caballos de guerra, y que el resto son apropiadas para caballos normales de monta.

Valor PE: 5.000

MANTELETA ÉLFICA

Esta capa caballar está hecha de una tela gris neutro, y es indistinguible de cualquier otra manteleta del mismo color. Sin embargo, cuando la lleva un caballo, este objeto permite al animal ser casi invisible, como si la capa tuviese una especie de

poder camaleónico.

Al aire libre, en paisajes naturales, el caballo que lleve la manteleta es virtualmente invisible. Claro que podrá detectarse con facilidad si de mueve de forma rápida o abrupta, sea cual sea el entorno. También, si el jinete no está arropado por una capa élfica o dispositivo de efectos similares, ambos serán fácilmente distinguibles. Consulta la siguiente tabla de grados de invisibilidad.

Exteriores. Sólo paisajes naturales

Vegetación densa	90 %
Vegetación escasa	85 %
Campo abierto	75 %
Terreno rocoso	75 %

La manteleta no ofrece protección en interiores o subterráneos, y las posibilidades de ocultación, incluso en medios naturales, queda bastante reducida debido al gran tamaño del animal.

Valor PE: 2.500

MANTELETA DE PROTECCIÓN

Las diversas formas que adopta este objeto mágico parecen todas estar hechas de tela, y pueden encontrarse de todos los colores del arco iris, decoradas



radas o no. Cada grado de protección de la capa caballar mejora la clase de armadura de un caballo en uno, y añade el mismo bonus a todas las tiradas de salvación. Para determinar cuán poderosa es una de estas manteletas, tira 1D100 y consulta la tabla siguiente:

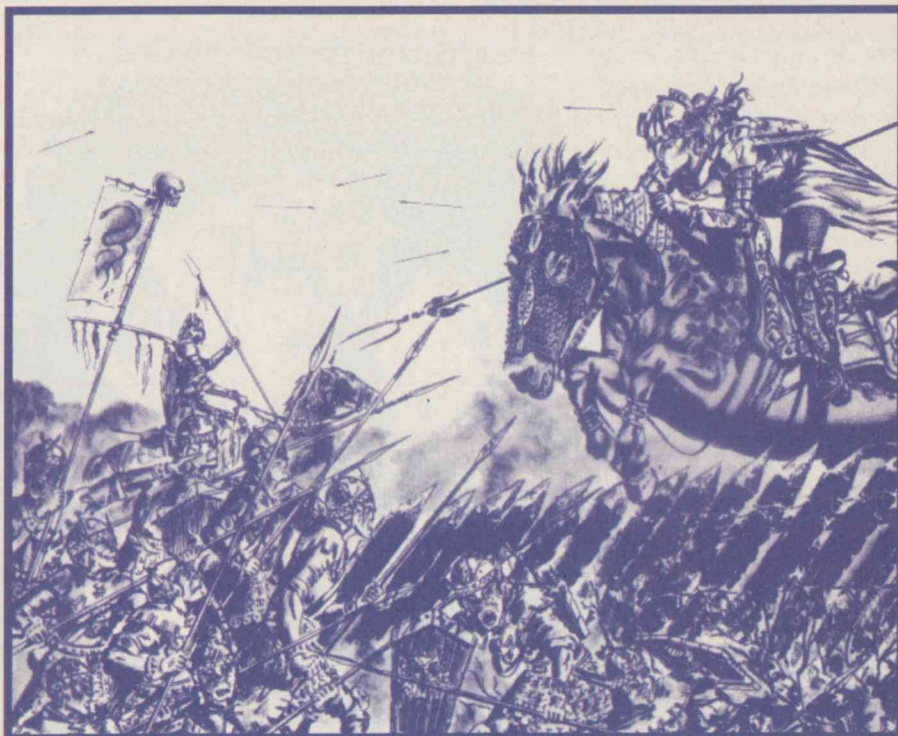
Dado 1D100

Poder

01-35	Manteleta +1
36-65	Manteleta +2
66-85	Manteleta +3
86-95	Manteleta +4
96-00	Manteleta +5

Este objeto puede combinarse con otros, como armaduras normales y herraduras de protección, pero no funciona en conjunción con ningún tipo de barda mágica.

Valor PE: 1.000 por cada +1





LAS 1001 CARAS DE LOS NO MUERTOS

PODERES ESPECIALES PARA LOS NO MUERTOS DE DARK SUN™

Por Theron Martin

Ilustraciones de Tom Baxa

Los no muertos aparecen en todos los mundos de fantasía, en multitud de formas. Sin embargo, en el mundo de Athas cada no muerto es una entidad única. Alguien luchando con un zombie en una esquina de unas ruinas puede encontrar en el otro extremo a otro zombie con ataques, defensas y puntos débiles completamente diferentes. El libro de reglas de *Dark Sun* contiene algunos consejos para construir no muertos athasianos, y el artículo de **DRAGON** *La carta del vagabundo* pretende ser una lista de los poderes más comunes de los no muertos athasianos. Este artículo pretende ser un apoyo para ese material. Aunque este material nace orientado hacia el mundo de *Dark Sun*, puede emplearse para crear nuevos tipos de no muertos en otras campañas.

TIPOS DE NO MUERTOS

En Athas, los no muertos pueden ser de cualquier raza humanoide, aunque lo más común es que sean de la de los jugadores (algunas leyendas hablan de la existencia de no muertos de razas no humanoides, pero su veracidad no ha sido comprobada). Los no muertos existen en dos estados: corpóreos o incorpóreos. Los corpóreos tienen algún tipo de forma física, tangible. Puede ser un cuerpo intacto y completo, un esqueleto, o simplemente un cráneo animado. Los no muertos en este estado pueden actuar sobre los objetos tal y como lo haría un ser vivo, y pueden ser dañados por cualquier método normal, a no ser de que tengan defensas especiales, por supuesto.

Los incorpóreos o bien no tienen forma física, o bien la han perdido en su tránsito a no muertos. Aparecen normalmente como representaciones transparentes e insustanciales de su apariencia en vida, aunque algunos han sido vistos como formas amorfas o gaseosas. Este tipo de no muertos pueden moverse a través de objetos sólidos y pasar por cualquier tipo de barrera no protegida por magia o cubierta por plomo u oro. Esta habilidad no les hace necesariamente inmunes a los ataques físicos. Cualquier proyectil u objeto lanzado con la intención de hacer daño puede afectarles, así como cualquier forma de ataque mágico o psiónico, o incluso los efectos de drenado de vida de la magia de profanación. Algunos sabios athasianos opinan que esto es porque la fuerza vital necesaria para animar al no muerto aún es vulnerable. Quién sabe. Algunos no muertos incorpóreos llevan objetos (generalmente ropajes o armadura) que lo unen a una existencia física, a pesar de su estado intangible.

CREACION DE NO MUERTOS

En general, los no muertos pueden ser creados como PNJ normales. Eso sí, deben

determinarse y describirse el momento, el tipo y las circunstancias de la muerte del PNJ, y cualquier efecto que pudieran haber tenido sobre su personalidad. Hay que elegir la corporeidad, o no, del no muerto, y su tipo, si es de uno de los normales. Decidido todo esto, llega el momento de determinar sus poderes especiales.

Para determinar el número de poderes de un no muerto, tira 1d8 y aplica los siguientes modificadores:

2: Si el no muerto era de niveles 1 a 2 en vida.

+6: Si el no muerto era de niveles 6 a 9 en vida.

+12: Si el no muerto era de nivel 10 o superior en vida.

+1: Por cada dos niveles por encima de 14 en vida.

(Ej. +1 para niveles 15 o 16, +2, 17 o 18, etcétera).

1: Si la muerte del PNJ fue natural.

+1: Si la muerte del PNJ fue especialmente violenta. (Nota: una muerte en un combate normal no es «especialmente violenta»).

Los modificadores son acumulativos. Una vez se haya calculado el número de poderes, tira por la tabla 1. Esto determinará el total de poderes que posee el no muerto. El máster puede ahora escogerlos a partir de las tablas 3 a 5 o determinarlos al azar. En este caso, tira por la tabla 2 para ver de qué tipo serán estos poderes, y tira después por la tabla adecuada para concretarlos. En caso de que eligieras los poderes al azar y resultaran contradictorios (por ejemplo, *Hedor nauseabundo* e *Inmunidad a la detección*) vuelve a tirar.

Los elementos que comienzan con un asterisco indican poderes comentados a continuación. A no ser que se especifique otra cosa, estos poderes pueden ser empleados a voluntad. Los poderes que imiten hechizos pueden invocarse mediante el nivel del no muerto o haciendo una tirada, eligiendo el mayor. Muchos poderes requieren contacto físico del no muerto sobre su víctima, lo que requerirá un tiro de golpe.

Generalmente, si un poder es obtenido por segunda vez, su intensidad, frecuencia, duración o área de efecto pueden doblarse. Los poderes con esta característica aparecen especificados en la lista. En última instancia, será el máster quien decida. Las tiradas con resultado «A discreción del máster» permitirán a éste elegir otro poder de la misma tabla, o insertar un poder creado por él mismo.

No todo van a ser poderes ofensivos o defensivos. También algunos no muertos pueden tener vulnerabilidades especiales. Estas serán creadas por el máster cuando lo considere necesario. Puede inspirarse en la

numerosa literatura referente a los no muertos del AD&D, o incorporar alguno generado por sus propia fantasía. Evidentemente, los no muertos athasianos tendrán menos probabilidades que sus colegas de otros mundos de verse afectados por la luz solar o por cambios climáticos extremos (como calor muy intenso), dadas las especiales características de Sol Oscuro. Es mucho más posible que sean vulnerables al hierro o al agua, y es muy normal que sufran restricciones territoriales. Norma general: Una vulnerabilidad manda sobre un poder si ambos entran en conflicto.

Tabla 1: Número de poderes

Tirada 1d10	Número de Poderes
Cero o menos	0
1-3	1
4-7	2
8-10	3
11-13	4
14-16	5
17-18	6
19-20	7
21-22	8
23-24	9
Más de 25	10

Tabla 2: Tipo del poder

Tirada 1d100	Tipo del poder
01-30	Poder de uso general
31-60	Poder ofensivo
61-90	Poder defensivo
91-00	Vulnerabilidad
	(A discreción del máster)

PODERES DE USO GENERAL

Tabla 3: Poderes de uso general

Tirada 1d100	Poder
01-07	*Vuelo
08-11	Levitación (como el hechizo)
12-14	Parpadeo (como el hechizo)
15-17	*Teleportación de rango limitado
18-19	*Teleportación de rango ilimitado
20-22	Telequinesis (como el hechizo)
23-26	*Detectar uso de magia
27-30	*Detectar uso de psiónicos
31-35	*Detectar vida
36-39	*Búsqueda especial
40-43	*Detectar presencia
44-45	Animar muertos
	(como el hechizo/3 por día)
46-50	Sonido audible (como el hechizo)
51-54	*Crear ilusión
55-57	Invisibilidad (como el hechizo)
58-59	Polimorfizar a uno mismo
	(como el hechizo/3 por día)
60-62	*Generar oscuridad
63-67	*Incrementar fuerza
68-70	*Incrementar destreza
71-73	*Partes del cuerpo ambulantes
74-76	*Efecto «doppleganger»

77-78	Incrementar habilidad psiónica
79-83	Cambiar corpóreo a incorpóreo
84-87	*Pudrir materia viva
88-91	*Toque de putrefacción
92-95	A discreción del máster
96-98	Tira de nuevo, doblando el poder obtenido
99-00	Tira dos veces de nuevo

Vuelo: El no muerto puede volar con una maniobrabilidad clase B y un movimiento a determinar según la siguiente tabla:

Tirada 1d20	Movimiento
1-3	12
4-7	15
8-12	18
13-17	24
18-20	30

Teleportación en un rango limitado: El invocante puede imitar los efectos de un hechizo de Puerta dimensional a voluntad, exceptuando que sólo puede colocarse dentro de un objeto sólido si estaba en estado incorpóreo.

Teleportación en un rango ilimitado: El invocante puede ejecutar el hechizo de mago Teleportación sin error dos veces al día.

Detectar magia o Detectar psiónicos: El no muerto puede detectar cualquier poder mágico o psiónico dentro del rango determinado por la tabla 6.

Búsqueda especial: Una vez que el no muerto se haya concentrado sobre un objetivo que le sea familiar, podrá seguirlo sin lugar a error durante cualquier distancia. Incluso podrá localizar al objetivo en otro plano un cincuenta por ciento de las veces, si es capaz de viajar entre planos. Sólo la magia o los poderes psiónicos del objetivo que impidan el seguimiento pueden anular este poder.

Detectar presencia: El no muerto puede detectar la presencia de una raza determinada dentro del rango determinado por la tabla 6. Tendrá un vago sentimiento del número de seres presentes (por ejemplo, «uno», «varios», «muchos»). La raza será determinada cuando se obtenga el poder. Otras tiradas sobre este poder doblan el rango de detección o permite que sean detectadas nuevas razas o criaturas.

Crear ilusión: El no muerto puede generar ilusiones con componentes visuales o auditivos, dentro de un rango de cuarenta metros. La ilusión puede ser mantenida mientras el no muerto no pierda su concentración. Esta habilidad puede emplearse tres veces al día.

Generar oscuridad: El no muerto puede generar un área de oscuridad mágica de tres metros de radio alrededor de sí mismo o de cualquier objetivo a no más de veinte metros.

Incrementar fuerza o destreza: La fuerza

o destreza natural del no muerto se incrementan en cuatro puntos. Estos resultados no pueden ser repetidos ni doblados.

Partes del cuerpo ambulantes: Las partes del cuerpo del no muerto pueden funcionar independientemente unas de otras si son arrancadas de éste. Retienen toda su potencia en ataque, tipos de ataque, poderes psiónicos y habilidades mágicas (así, una cabeza cortada retendrá sus habilidades psiónicas y su ataque de mordisco, y un brazo cortado, su ataque como garra). Además, retienen todo rasgo físico, mágico o psiónico no relacionado directamente con alguna parte del cuerpo (como el vuelo). Las cabezas y brazos amputados tienen un movimiento de uno, mientras que las piernas y brazos cortados individualmente se moverán a una cuarta parte de la velocidad normal del ser.

Cada pierna, brazo o la cabeza conservan un diez por ciento de los puntos de golpe del ser, mientras que el torso retiene un cincuenta por ciento. Los hechizos que requieran un componente verbal sólo podrán ser invocados por la cabeza, y los que necesiten uno somático requerirán que las manos estén a menos de dos metros de la cabeza. Dado que el alma del no muerto controla al cuerpo, aun cuando la cabeza sea destruida, cada una de las partes arrancadas del cuerpo también debe serlo para acabar con su existencia.

Este poder suele encontrarse combinado con el de regeneración. Obviamente, el no muerto debe ser corpóreo para emplearlo. Si lo obtuviera una segunda vez, podrá conectar y desconectar sus miembros a voluntad.

Efecto «doppleganger»: Así como un doppleganger, el no muerto puede imitar perfectamente la voz y apariencia de cualquier humanoide de tamaño similar al suyo. No es normal en no muertos de tamaño distinto a «medio».

Incrementar habilidad psiónica: Una habilidad psiónica del no muerto se incrementa en cuatro niveles, hasta un máximo de veinte. Si el no muerto no tenía poderes psiónicos, obtiene los equivalentes a un psiónico de cuarto nivel.

Pudrir materia viva: La presencia de un no muerto es anatema para la vida. Cualquier materia viva se pudrirá bajo su toque impuro. Si éste se emplea contra una criatura, causa 2d4 puntos de daño, que sólo podrán ser curados mediante medios mágicos. Si se usa contra un árbol de la vida, causará 2d4 puntos de daño por asalto con contacto. Este poder no equivale a los efectos de drenado de vida de los hechizos de profanación, dado que la materia viva puede volver a crecer tan pronto como marche el no muerto. Ningún no muerto con este poder podrá ser encontrado en los bosques de Athas. Los halflings ya se preocupan de cazarlos y destruirlos.

Toque de putrefacción: El contacto de un no muerto destruye lo puro y lozano.

Cualquier alimento o bebida tocada por el no muerto sufre el equivalente a un hechizo de *Pudrir Comida o Bebida*. Los mágicos tendrán un cincuenta por ciento de posibilidades de resistir este efecto. El no muerto podrá afectar hasta treinta litros de bebida o volumen de comida mediante el toque, o un área de tres metros cúbicos por inmersión completa. Este poder jamás aparecerá combinado con el de deshidratación.

PODERES OFENSIVOS

Tabla 4: Poderes ofensivos

Tirada	Poder
1d100	Poder
01-04	*Ataque físico adicional
05-06	*Toque ácido
07-10	Toque frío (2d4 daño)
11-12	Toque de conmoción (2d4 daño)
13-15	Toque ardiente (2d4 daño)
16-18	*Toque de deshidratación
19-20	Toque de veneno (como el hechizo)
21-32	Toque de desecación (como el bastón)
23-24	Toque de envejecimiento (10d4 años)
25-27	*Toque de enfermedad
28-29	*Toque de ceguera
30-31	*Infligir locura
32-34	*Putrefacción de la momia
35-39	*Parálisis
40-42	*Ruptura de vida
43-45	*Drenar habilidad
46	*Drenar alma
47-49	Drenar energía (un nivel/dado de golpe por toque)
50-52	*Drenado vampírico
53-54	*Teleportar víctima
55-57	*Profecía funesta
58-60	*Maldición
61-63	*Decrepitud
64	*Mirada culpable
65-69	*Miedo
70-71	Mirada de encantamiento (como el hechizo de Hechizar monstruo)
72-73	*Mirada de muerte
74-75	*Grito de muerte
76-78	*Hedor nauseabundo
79-81	*Posesión
82-85	*Habilidades menores de hechizos
86-87	*Habilidades mayores de hechizos
88-90	*Impacto ardiente
91-92	*Arma de aliento
93-96	A discreción del máster
97-99	Tira de nuevo, doblando el poder obtenido
00	Tira dos veces

Ataque físico adicional: La transformación en no muerto ha desarrollado unas afiladas zarpas y una temible dentadura, que pueden llegar a efectuar dos ataques de garra y un mordisco por turno. El daño dependerá del tamaño (según la siguiente tabla):

Tamaño	Daño por garras	Daño por mordisco
Pequeño	1-3	1-2
Mediano	1-4	1-3
Grande	1-6	1-6
Enorme	2-8	2-12
Gigante	3-12	3-18

Se aplicarán los bonus por fuerza al daño por mordisco. El resultado no puede ser multiplicado por dos ni elegido dos veces, y tampoco puede ser escogido por no muertos que ya lo posean naturalmente (como los Thri-Kreen).

Toque de deshidratación: El toque del no muerto seca parte de los fluidos vitales de la víctima. Esta sufre una deshidratación instantánea que resulta en la pérdida de 1 a 4 puntos de constitución por asalto con contacto. Las pérdidas son temporales, y pueden ser repuestas a través de una rehidratación normal (ver el libro de reglas de Dark Sun, páginas 85 y 86). Las víctimas cuya constitución caiga por debajo de tres, morirán. Este poder es muy común entre aquellos que han muerto de deshidratación.

Toque de enfermedad: Cualquier contacto entre el no muerto y su víctima inflige a ésta una infección vírica debilitante, a no ser que ésta pase un tiro de salvación contra venenos. La infección incubará durante 1 a 6 turnos, y después causará la pérdida de un punto de golpe por turno y un punto de destreza, fuerza y constitución por día hasta que la víctima caiga inconsciente o vea sus puntos reducidos a menos de tres, momento en que morirá. La curación requiere 5d4 días de reposo absoluto. El tipo exacto de la enfermedad y sus síntomas visibles quedan a discreción del máster. Este poder no puede ser doblado ni escogido nuevamente.

Toque de ceguera: El toque del no muerto cegará a la víctima de 2 a 5 turnos a no ser que pase un tiro de salvación contra hechizos. Toques posteriores tendrán efectos acumulativos. Si este poder es escogido de nuevo o resulta doblado la ceguera será permanente. El efecto puede ser eliminado mediante un hechizo de curar ceguera, o similar.

Infligir locura: El toque del no muerto causa el delirio a su víctima hasta que ésta consiga pasar una tirada de salvación contra hechizos con un malus de -2. Los seres afectados serán incapaces de lanzar ningún tipo de hechizos de 2 a 5 turnos (como si estuvieran afectados por un hechizo de con-

fusión, sin ninguna posibilidad de actuar de forma no confusa). Efectos alternativos como una intensa paranoia, catatonía o rabia maníaca quedan a discreción del máster. Nuevos toques tendrán un efecto acumulativo. Si este poder es escogido de nuevo o resulta doblado, la locura será permanente. El efecto puede ser eliminado mediante un hechizo de curación o similar.

Putrefacción de la momia: El toque del no muerto contagia a su víctima con una lepra que puede ser mortal en un plazo de 1 a 6 meses. Cada mes, la víctima perderá permanentemente dos puntos de carisma, y las heridas sólo sanarán a un diez por ciento de su velocidad normal. La regeneración mágica puede restaurar estos efectos, pero no afectará la evolución de la enfermedad. A excepción de Curar epidemia o algún equivalente, no hay ninguna forma mágica o psiónica de sanar. El poder puede ser doblado o elegido de nuevo.

Parálisis: Puede actuar por el contacto o la vista. Esto deberá ser determinado al elegirse el poder. En caso de vista, las víctimas quedan tan aterroradas por el aspecto del no muerto que se paralizan de miedo. Sin embargo, aquellos objetivos de nivel igual o superior al no muerto no se verán afectados.

En caso de contacto, el toque del no muerto paraliza a sus víctimas, teniendo los toques posteriores, efectos acumulativos. En ambos casos, pueden eliminarse sus efectos mediante un tiro de salvación contra parálisis. La parálisis dura 1d2 turnos + el nivel o la tirada del no muerto. Si el poder es doblado o nuevamente seleccionado, el no muerto poseerá ambas formas de parálisis, en vez de doblar la duración.

Ruptura de vida: Este poder sólo puede ser empleado por no muertos incorpóreos, y es muy común entre espíritus atormentados. Cuando el no muerto pasa parte de su energía espiritual a través de un ser vivo, éste sentirá cómo su fuerza vital se desgaja, cayendo desmayado durante 2d4 asaltos a no ser que pase una tirada de salvación contra muerte mágica. A efectos de este ataque, sólo se aplicarán a la clase de armadura de la víctima los bonus mágicos o por destreza.

Drenar habilidad: Si consigue tocar a su víctima, el no muerto drenará dos puntos de cualquiera de las habilidades de su víctima, a determinar cuál en el momento de elegir el hechizo. El efecto de esta pérdida durará de 2 a 5 turnos, y nuevos toques tendrán efectos acumulativos. Si se dobla o vuelve a escoger este poder, pueden drenarse cuatro puntos de una habilidad, o escoger otra y drenar dos puntos de cada una.

Drenar alma: Este horrible y temible poder es muy difícil de encontrar, y sólo aparecerá en no muertos de nivel 10 o superior. El toque del no muerto arranca el alma y la fuerza vital del no muerto, matándolo sin remedio. Los restos del cuerpo se converti-

rán en polvo en un plazo de dos a cinco turnos, y no podrán ni ser animados ni contactados mediante hechizos de hablar con muertos. Las víctimas de niveles cinco o inferior no tendrán derecho a tiradas de salvación, y las de niveles superiores deberán hacerlo con un malus de -4. La resistencia a la magia no tiene nada que hacer contra este hechizo, pero un amuleto de protección puede salvar a la víctima de todo efecto. El no muerto puede elegir no emplear el poder. El resultado no puede ser doblado o elegido nuevamente.

Drenado vampírico: El toque del no muerto drena permanentemente 2d4 puntos de golpe de su víctima. Estos sólo pueden ser recuperados mediante un hechizo de restauración, que devolverá hasta un máximo de 12 puntos por ejecución. Si el poder es doblado o elegido nuevamente, el no muerto sumará los puntos extraídos a los suyos propios durante 2 a 5 turnos.

Teleportar víctima: El toque del no muerto teleporta a la víctima en el acto 1d100 kilómetros en una dirección al azar. Sólo será posible un tiro de salvación si la víctima se da cuenta del hechizo y trata de resistirse activamente. Este poder no puede ser doblado ni elegido de nuevo, y tampoco puede hallarse en combinación con el poder de búsqueda especial. Ningún no muerto cuyo propósito principal sea la caza y destrucción de víctimas poseerá este poder.

Profecía funesta: Este extraño poder sólo podrá ser poseído por no muertos que hayan sufrido muertes inusualmente violentas. Cualquier contacto con el no muerto hará sentir a la víctima intensas visiones de su propio apocalipsis. Si la víctima es inmune al miedo o pasa una tirada de salvación, no habrá efectos secundarios. Si lo falla, no habrá más efecto actual que el horror de la visión. Sin embargo, la próxima vez (y sólo una vez) que se encuentre en frente de una situación de vida o muerte —una tormenta de arena, un combate— se verá paralizada por el miedo, y permanecerá en este estado hasta que se normalice la situación.

Maldición: El toque del no muerto maldice a cualquier víctima que falle una tirada de salvación contra hechizos. Generalmente suele ser una increíble mala suerte. Todos los dados lanzados sufrirán una penalización de -1/+1, o 5 % según corresponda. Los hechizos serán mal ejecutados un 15 % de las veces, y en pocas palabras, todo lo que pueda irle mal a la víctima, le irá mal. El máster podrá crear cualquier otro tipo de maldición, pero ninguna deberá ser directamente mortal. Las maldiciones duran un día por nivel del no muerto. Los efectos de nuevas maldiciones son acumulativos. Este poder no puede ser doblado o seleccionado de nuevo.

Decrepitud: La apariencia del no muerto es tan horrible que cualquier humanoide (incluidos los thri-kreen) deberá pasar una

tirada de salvación contra hechizos tan pronto como lo vea o envejecerá diez años. Este poder suele encontrarse en combinación con el Toque de envejecimiento.

Mirada culpable: Este potente poder es muy raro. Todo no muerto que lo posea deberá ser de nivel 8 o superior o poseer al menos 8 dados de golpe, tener una inteligencia no inferior a media (+9) y no ser de alineamiento malvado. Es un ataque activado por el contacto visual entre el no muerto y una víctima en un rango de tres metros. Las víctimas sólo tendrán derecho a una tirada de salvación contra hechizos para evitar esta temible mirada si intentan evitarla activamente. Si el no muerto consigue el contacto visual, la víctima sentirá todo el dolor y sufrimiento que haya infligido a terceras personas, y se verá incapacitado durante 3d6 asaltos por la intensidad de estos sentimientos. A discreción del máster, algunas víctimas pueden recibir ajustes según su alineamiento. Así, un traficante de esclavos puede sufrir un +6, mientras que un legal bueno pacifista se beneficiará de un -4. La mínima duración de este poder es un asalto.

Miedo: La apariencia del no muerto es tan horrible que cualquiera que lo vea deberá pasar una tirada de salvación contra hechizos o huir presa del pánico durante 2d6 turnos. Las criaturas dentro de un radio de tres metros del no muerto deberán pasar esta tirada cada turno.

Mirada de muerte: Cualquiera que se encuentre con la mirada del no muerto deberá pasar una tirada de salvación contra muerte mágica o morir en el acto. Este poder puede emplearse una vez por día, y tiene un alcance de diez metros.

Grito de muerte: Esta poderosa habilidad puede ser empleada dos veces al día, y es invocada mediante el angustioso grito del no muerto. Cualquier criatura dentro de un radio de diez metros cuando el no muerto lance su gemido deberá pasar una tirada de salvación contra muerte mágica o caerá muerto. Las criaturas que no puedan oírlo serán inmunes a este ataque. (Corren rumores de que algunos no muertos poseen versiones psiónicas de este poder, que sólo afectaría a individuos con poderes psiónicos dentro de un radio de veinte metros. De ser cierto, serían casos muy raros.)

Hedor nauseabundo: El no muerto apeseta en un radio de tres metros. Todo aquel que no pase una tirada de salvación contra venenos se verá afectado por vómitos y náuseas mientras permanezca en el área de efecto, sufriendo una penalización al ataque o a futuros tiros de salvación de -2. Sólo los no muertos con forma corpórea pueden tener este poder.

Posesión: Este poder es propio de los no muertos incorpóreos. Pueden poseer a cualquier criatura en un radio de diez metros por el nivel del no muerto, tal como el hechizo

de mago Receptáculo mágico. Este poder puede ser empleado a voluntad, pero si el no muerto falla al emplearlo contra una criatura no podrá volver a repetir el ataque hasta pasadas veinticuatro horas.

Habilidades menores de hechizos: El no muerto puede emplear de forma innata un hechizo determinado de mago de niveles 1 a 5, o de sacerdote de niveles 1 a 4. El hechizo puede ser decidido por el máster o escogido al azar, pero no debe ser ninguno que tenga similitud con los mostrados en estas tablas. No tiene necesariamente que ser de ataque. No hay ningún motivo por el que un no muerto no pueda tener un poder benéfico. Como regla general, todo hechizo dañino o que invoque a otra criatura puede emplearse tres veces al día. Cualquier otro tipo de hechizo podrá emplearse a voluntad, o será de efectos permanentes. No puede escogerse el hechizo de Contactar otro plano, y un hechizo de Mano espectral puede transferir todos los ataques de toque excepto drenado de alma.

Habilidades mayores de hechizos: El no muerto puede emplear de forma innata un hechizo determinado de mago de niveles 5 a 9, o de sacerdote de niveles 5 a 7. El hechizo puede ser decidido por el máster o escogido al azar, pero no debe ser ninguno que tenga similitud con los mostrados en estas tablas ni puede afectar únicamente a criaturas de otros planos. Los siguientes hechizos no pueden ser elegidos: *Atar, Provocar, Contingencia, Hechizar objeto, Simulacro, Visión, Permanencia, Ayuda, Cooperación, Fuente mágica, Orden de retirada y Palabra sagrada*. La frecuencia de su uso queda a discreción del máster, pero como norma, los hechizos de mago de nivel 6 y clérigo de nivel 5 pueden ser utilizados tres veces por día, los de niveles 7 y 6, dos veces al día, y los de niveles 8 y 7, una única vez. El hechizo de *Deseo*, si es permitido por el máster, no podrá ser empleado más de una vez por semana, y sólo para satisfacer el deseo de una tercera persona.

Impacto ardiente: Tres veces al día, el no muerto podrá generar un ataque de aire increíblemente caliente afectando a un área cónica de diez metros de largo, dos de ancho en su origen y cinco en su fin. Cualquier criatura dentro de este área sufrirá 6d6 puntos de daño, o la mitad si pasa una tirada de salvación contra arma de aliento. Cualquier criatura de tamaño inferior o igual a grande deberá pasar una tirada contra petrificación o saldrá disparada por la fuerza del impacto. Este poder sólo podrá ser empleado por no muertos que murieron o viven en un área desértica.

Arma de aliento: El no muerto puede atacar con arma de aliento de fuego, ácido, frío o gas clorhídrico tres veces al día, a elección del máster, dentro de un área de tres metros cúbicos inmediatamente delante de

ella. Cada arma causa 1d6 puntos de daño por nivel del no muerto hasta un máximo de 12d6. Una tirada de salvación contra arma de aliento reduciría el daño a la mitad.

PODERES DEFENSIVOS

Tabla 5: Poderes defensivos

Tirada 1d100	Poder
01-04	Inmunidad a armas de golpe
05-08	Inmunidad a armas de filo/cortantes
09-11	*Inmunidad a ataques psiónicos
12-15	*Inmunidad a ataques mentales
16-18	*Inmunidad a la expulsión
19-21	*Inmunidad a un elemento
22-24	Inmunidad a una escuela de magia/esfera (a elegir una)
25-27	*Inmunidad a la maldición
28-30	*Inmunidad a la detección
31-34	Sólo puede ser dañado por armas de plata o mágicas
35-37	Sólo puede ser dañado por armas mágicas
38-40	Sólo puede ser dañado por armas de plata
41-43	Sólo puede ser dañado por armas metálicas
44-47	Sólo puede ser dañado por armas orgánicas
48-49	Sólo puede ser dañado por armas normales
50-55	*Mitad del daño por un ataque específico
56-58	Resistencia a la magia (5 % por nivel, 90 % máximo)
59-61	Resistencia a poderes psiónicos (5 % por nivel, 90 % máximo)
62-64	*Reflejar magia
65-67	*Reflejar psiónicos
68-70	*Reflejar ataques físicos
71-72	*Inmolación
73-76	*Resurrección
77-83	Clase de armadura mejorada (Bonus +4)
84-86	*Regeneración
87-89	Poción de asumir forma gaseosa
90-93	A discreción del máster
94-96	Tira dos veces, doblando el poder
97	Tira dos veces
98-00	Vulnerabilidad

Inmunidad a los psiónicos: El no muerto no se verá afectado por ningún tipo de poderes psiónicos. Este poder es incompatible con ninguna forma de poderes psiónicos, incluyendo los recibidos naturalmente.

Inmunidad a ataques mentales: El no muerto no puede ser afectado por *Dormir, Hechizar, Retener, Miedo* y cualquier hechizo del tipo que afectan a la mente, y tiene un bonus de +4 en un tiro de salvación contra ilusiones. Este poder es muy común entre no muertos con procesos mentales muy bajos.

Inmunidad a la expulsión: El no muerto no puede ser exorcizado, expulsado ni controlado por sacerdotes ni por ningún amuleto contra no muertos. Los no muertos con este poder son o bien muy poderosos (niveles 12 o más) o están asociados a una localización específica.

Inmunidad a un elemento: El no muerto no puede verse afectado por cualquier ataque natural o mágico basado en aquel de los cuatro elementos (tierra, fuego, aire o agua en orden de frecuencia descendente) que haya elegido. Además, será inmune a los ataques de un elemental del tipo dado. Si el poder fuera doblado o elegido de nuevo, el no muerto sería inmune a un nuevo elemento.

Inmunidad a la maldición: El no muerto no puede ser atacado por aquello que causó su muerte o destrucción. Puede incluir inmunidad a los venenos, a algún tipo de arma, ataques físicos, por magia (por ejemplo, ilusiones basadas en el frío, hechizo de clérigo de *Causar Heridas*, etcétera). Si la causa de muerte no fuera directamente ninguna de éstas, el máster determinará la inmunidad (por ejemplo, un no muerto que murió al ser empujado por un precipicio puede ser inmune a las armas de golpe o al aplastamiento). Por otra parte, el no muerto puede también ser inmune a cualquier ataque de la raza a la que perteneció su asesino. Este poder sólo puede corresponder a aquellos que no hayan muerto por causa natural. Si el ser ha sido destruido más de una vez o más de un ser fue responsable de su muerte (ejemplo, una espada flamígera), el efecto puede ser acumulativo.

Inmunidad a la detección: La única forma de detectar a estos no muertos es por la vista. No huelen, no hacen ningún ruido —a no ser de que hablen—, y son inmunes a cualquier sistema de detección mágico o psiónico. De todas formas, pueden ser afectados por otros tipos de magia o psiónicos. No puede seguirse su pista de ninguna forma. Las criaturas que no puedan ver a los no muertos multiplicarán este malus por dos al enfrentarse a estos seres.

Mitad del daño por un ataque específico: El no muerto sólo sufre la mitad del daño por un ataque determinado (y ninguno si pasa la tirada de salvación cuando corresponda). Si el poder se dobla o elige de nuevo, sólo recibiría una cuarta parte del daño de este ataque, o el 50 % para dos formas de ataque, según la tabla siguiente:

Tabla de Mitad del Daño:

01-07	Armas metálicas
08-14	Armas de plata
15-25	Armas orgánicas
16-27	Armas de pincho
28-39	Armas de corte
40-51	Armas de golpe
52-58	Ataques físicos sin armas

59-65	Fuego
66-74	Frío
75-81	Electricidad
82-87	Acido
88-93	Veneno
94-96	Agua bendita
97-00	Proyectil mágico

Reflejar magia: Equivaldría a un anillo de reflejar hechizos, pero con una excepción: también devuelve la magia producida por artefactos. El no muerto puede no emplear este efecto si así lo desea.

Reflejar psiónicos: El no muerto tiene una posibilidad de un 5 % por nivel (hasta un máximo de un 90 %) de devolver un ataque psiónico hacia el invocante. Primero debe tirarse por el reflejo del hechizo, y si fallara esta tirada, se procederá con el ataque normalmente. Si tuviera éxito, el atacante deberá tirar contra su propia CA, y si su propio ataque tuviera éxito, aplicar el daño sobre sí



mismo. Esto se aplica tanto a ataques cuerpo a cuerpo como a proyectiles, aunque un proyectil deberá tener aún bastante alcance para volver a quien lo lanzó para poder alcanzarle. Si el poder fuera obtenido otra segunda vez, tendría un 25 % de bonus a esta posibilidad de reflejo.

Inmolación: El no muerto puede, a voluntad, generar una columna de fuego a su alrededor. Cualquier persona dentro de un radio de dos metros sufrirá 2d6 puntos de daño a causa del fuego por asalto —a no ser que pase una tirada de salvación—, y cualquier objeto combustible en su poder se incendiará. El no muerto es inmune a este ataque, y tiene un +4 de bonus al tiro de salvación por cualquier ataque por fuego.

Resurrección: Los no muertos vuelven a la existencia 2d12 horas después de haber sido destruidos. Si no fueron completamente destruidos, volverán a crecerles las partes de

su cuerpo que fueron amputadas, y todo el daño que sufrieron estará curado en el plazo de doce horas. Incluso hechizos como Desintegrar o Quemar el cuerpo del no muerto serán incapaces de eliminar este efecto, puesto que el cuerpo será capaz de levantarse de sus cenizas —aunque tardará para ello el doble de tiempo—. Sólo hay tres formas de destruir totalmente al no muerto: 1) Destruyendo su alma, 2) Empleando un hechizo de Deseo, O 3) Con un arma mágica específicamente diseñada para destruir no muertos. De todas formas, puede retrasarse su regeneración eternamente con hechizos como Atrapar el alma.

Regeneración: El no muerto regenera muy rápidamente sus puntos de vida, y puede incluso recuperar miembros perdidos. Cualquier tipo de daño puede ser regenerado. Si es incorpóreo, el no muerto dejará de regenerar al ser destruido. Si es corpóreo, seguirá regenerando aún siendo destruido. Sólo podrá evitarse esto destruyendo completamente los restos mortales o dispersándolos en una enorme área. Tira por la tabla siguiente para determinar la ratio de regeneración, doblando el resultado o sumando otro (con efecto acumulativo) si se eligen más de una vez, hasta una velocidad máxima de 5 puntos de golpe por asalto.

1d20 Velocidad de Recuperar un regeneración miembro perdido

1-3	1 PG/turno	1 semana
4-5	2 PG/turno	3 días
6-7	3 PG/turno	1 día
8-9	1 PG/2 turnos	6 horas
10-15	1 PG/turno	3 horas
16-17	2 PG/turno	1 horas
19-19	3 PG/turno	3 turnos
20	5 PG/turno	1 turno

REFERENCIAS:

Aunque algunos de los poderes que aparecen en este artículo son de creación propia, gran parte derivan del universo AD&D. Otros han sido adaptados de los cómics, la literatura de ficción o de algunas leyendas y mitologías. En particular, las siguientes fuentes fueron especialmente consultadas:

Denning, Troy. «La carta del vagabundo». **DRAGON Magazine** número 2.

Fantasmas. Alexandra, Virginia. Ed. Time-Life 1985. Serie The Enchanted World.

Tabla 6: Rango de los poderes

1d20	Rango
1-3	50 metros
4-11	100 metros
12-14	200 metros
15-16	400 metros
17-18	800 metros
19-20	1.500 metros

LA MALDICION DEL STELLA MARIS

El salario del pecado puede ser peor que la muerte



Por Ted James
Thomas Zuvich

Ilustraciones de
Jim Holoway

Ted escribe que «Las aventuras marítimas siempre son una rara avis. Espero que ésta ayude a llenar este agujerito. Gracias a Ian, Terrance, Paul y al resto del equipo de playtesting».

La maldición del *Stella Maris* es una aventura corta de AD&D para dos jugadores de nivel 7 o más, o de 4 a 6 jugadores de nivel 2 a 4. En total deben sumar 14 niveles. La aventura transcurre completamente a bordo de un buque, por lo que puede incorporarse a cualquier viaje de los PJ. Al menos uno de estos debe poseer un arma mágica o de plata.

El módulo fue escrito para una campaña con poca magia, pero puede ser adaptado fácilmente a cualquier otro estilo de juego.

PARA EL MASTER

Los astilleros de L'Trel son mundialmente famosos por la calidad de su producción. También son famosos —se rumo-

rea— por sus contactos con los sindicatos de ladrones L'Trelnianos. Aquellos que no siguen el ritmo... pagan un alto precio por bailar solos. Y los que causan problemas serios, suelen desaparecer sin dejar rastro.

En el astillero Corsuhn la relación carpinteros-carrieristas es tradicional. Corsuhn es propiedad (y está dirigido) por Rhet Corsuhn, un astuto hombre de negocios con muy buenos contactos en el Sindicato. Es un mal enemigo, a pesar de lo cual cada pocos años algún chiflado siempre intenta cruzarse en su camino.

Hace unos doce años, Corsuhn contrató a un joven llamado Vindr como administrativo. Parecía un tipo tranquilo y trabaja-

dor. Y trabajó eficientemente durante un par de años. Desafortunadamente, bajo esta superficie tenía un vicio tan vil que no vamos ni a comentarlo en esta aventura. Vindr necesitaba mucho dinero para sufragar su depravado estilo de vida, y llegó un momento en que empezó a desfaltar la cuenta de su patrón. Pudo seguir adelante durante unos meses, hasta que llegó el momento en que Rhet decidió auditar las cuentas del *Stella Maris*, un buque en construcción. En fin, Rhet contactó con sus colegas del Sindicato de Ladrones y les pidió que «eliminaran el problema».

Encantados. Los chicos del Sindicato secuestraron a Vindr y tras llevarlo al astillero, lo clavaron a la proa del *Stella Maris* en lugar del mascarón, mientras estaba plenamente consciente. Incluso Rhet bajó a reírse un poquito mientras Vindr moría lentamente. Unas horas después, cuando exhaló su último suspiro, bastó un poco de magia no convencional para convertir el cuerpo de Vindr en madera. Se acabó el problema para Rhet y el Sindicato.

Desgraciadamente, aquí no acaba la historia. Bajo la máscara de eficiente administrativo de Vindr se escondía un ser tan malvado, y fue tan dolorosa su muerte, que se convirtió en un no muerto, similar a una sombra pero mucho más poderosa.

Desde la misma botadura del *Stella Maris*, Vindr se ha ensañado con su tripulación y pasaje. Ha tenido mucho cuidado de no matar demasiadas personas para que no se abandone el barco como endemoniado. Sabe por la amarga experiencia de sus días de empleado que si robas demasiado se nota mucho. Además, como tanto la tripulación como el pasaje van rotando rápidamente, nadie ha tenido tiempo de atar cabos. De todas formas, el barco tiene una cierta reputación de «mal fario».

COMENZANDO LA AVENTURA

En algún momento de sus viajes, los PJ tendrán la necesidad de reservar un pasaje para hacer un viaje por mar. El máster puede decidir que sea en el *Stella Maris*, para añadir un poco de sal a la aventura.

Cuando los jugadores vayan buscando un buque, lee o parafrasea el siguiente párrafo. Ajusta el precio del pasaje según la longitud del viaje. Si deciden buscar rumores por las tabernas del puerto, lee el epígrafe «Rumores e informaciones».

Habéis reservado pasaje en el Stella Maris, una bonita coca muy cuidada. El capitán, Segel, os parece extremadamente competente a pesar de sus bruscos modales. Realmente sabe cómo mandar sobre una tripulación. Por un viaje de seis días, cobra cincuenta y cinco monedas de oro, el doble que por un caballo. El Stella Maris puede transportar cuatro pasajeros, tres caballos y varias toneladas de carga.

A BORDO DEL STELLA MARIS

Tan pronto como los PJ suban a bordo, los marineros terminen de estibar sus pertenencias y el capitán cobre el importe de sus pasajes, el *Stella Maris* se hará a la mar aprovechando la marea del alba. Segel asignará a los jugadores los camarotes proeles (12 y 13). Todo PJ con habilidades marineras se sorprenderá de esto. Generalmente se reservan los camarotes proeles para la tripulación. Si preguntan al capitán, éste responderá que sus hombres prefieren dormir en la cala, y que él hace lo que está en su mano para que estén más contentos. Según Segel, el marinero feliz, trabaja mejor.

Viento en popa a toda vela, con la cubierta meciéndose al ritmo de las olas. Todos aquellos que estén pasando su bautismo del mar deberán hacer una tirada de Constitución o ponerse muy malitos durante uno o dos días, sufriendo malus de —4 a la fuerza y —2 a cualquier tirada de combate. Los PJ con habilidades marineras no tendrán ni que tirar. Aquellos marineros que fallaron en su tirada deberán repetirla cada vez que se hagan a la mar. Aquellos que no, sin embargo, no hará falta que la vuelvan a hacer. Jamás volverán a marearse.

Vindr hará el primer ataque cuando el *Stella Maris* esté a un día del puerto. Prefiere a los pasajeros —como los PJ— ya que son personal transitorio, y es menos probable que se les tenga en cuenta. El malvado espíritu duerme durante el día oculto en el mascarón de proa (área 17) que una vez fue su cuerpo. Por la noche, su espíritu, semejante al de un wraith, atormenta al buque. Si hay pasajeros, se desliza bajo su puerta y los ataca. Podría hacerlo de día, pero prefiere el amparo de las tinieblas.

Vindr efectúa un ataque por noche (*Drenar*). Determina al azar cuál de los PJ va a ser su primera víctima. A partir de entonces, Vindr irá rotando por los juga-

RUMORES E INFORMACION

Si los jugadores preguntan por las tabernas del puerto, pueden obtener alguna información suplementaria sobre el *Stella Maris* y su capitán. Cada PJ puede llegar a escuchar de uno a tres rumores por día.

También es posible que los jugadores oigan alguno de estos rumores a bordo del *Stella Maris*. Si se molestan en interrogar a la tripulación, escucharán uno o dos rumores por día.

1. El capitán Segel tiene una reputación intachable. Siempre llega a puerto en la fecha prevista, con el cargo intacto.

2. «Este barco está maldito», escupe un viejo lobo de mar. Declinará hacer más comentarios.

3. Jeris Halfelven parecía un buen marino cuando le contrataron para el *Stella Maris*, pero el capitán decidió despedirlo porque siempre estaba enfermo. Segel decía que simplemente era un vago hipocondríaco (Jeris Halfelven atrajo las mortales atenciones de Vindr).

4. Es muy duro trabajar para el capitán Segel. Paga sueldos de primera, pero exige perfección. (Cierto.)

5. El capitán Segel bebe demasiado. Por esto aparenta andar por la cuarentena cuando apenas tiene treinta años. (Falso. Es cierto que empina un poco el codo, pero parece diez años mayor porque Vindr le ha atacado mágicamente varias veces.)

6. El capitán Segel habla en sueños. (Cierto. Su subconsciente sabe que algo extraño sucede en el barco, y murmura a medianoche tratando de pensar qué hacer.)

7. Este si que es un barco bien mantenido. No tiene ni ratas. (Cierto. Vindr se las cargó a todas.)

8. El capitán Segel va detrás de una chica de Skaldhaus Hold, un puerto cercano. Es una viuda muy rica y una auténtica vampiresa. (Falso.)

9. Segel tiene mala suerte contratando a la tripulación. Todo nuevo marinero empieza trabajando muy bien, pero tan pronto como se aclimatan resultan ser una manga de gandules. (Falso. El capitán tiene buen ojo y contrata a marinos competentes. Lo que ocurre es que Vindr les drena energía.)

10. Viajar en el *Stella Maris* sale baratísimo, pues el capitán prefiere pasajeros a carga. (Segel es muy astuto, y se ha dado cuenta que si transporta pasajeros su tripulación se mantiene más sana. No quiere pensar demasiado por qué. Este es uno de los motivos por los que bebe tanto y habla en sueños.)

dores, esperando que las víctimas atribuyan su malestar al mareo.

VINDR, SOMBRA ALTERADA

INT Media, AL CM, CA 5, MV 12, Vuelo 12 (A), DG 6, PG 36, GACO 15, número de ataques 2, Daño 2-5 más especial. AE ver abajo, DE +1 o mejor para golpearlo con arma, armas de plata hacen la mitad del daño, tratar como momia. RM Inmune a Sueño, Encantamiento y Retener; TAM Mediano; ML especial; PE 3.000.

Vindr no drena fuerza como una sombra normal: drena Destreza, Constitución y puntos de golpe de sus víctimas (ver epígrafe *Efectos del toque de Vindr*). Incluso puede llegar a envejecer artificialmente a sus víctimas. Cuando una sombra normal absorbe fuerza, los puntos de vida perdidos se recobran en unas pocas horas. Los puntos drenados por Vindr no volverán a generarse hasta que sea destruido permanentemente. Estas habilidades potenciadas le hacen mucho más mortal que una sombra normal. Si Vindr fuera destruido permanentemente, todos los supervivientes de sus ataques recuperarían su Fuerza,

EFFECTOS DEL TOQUE DE VINDR

Tirada 1d8:

1. - 2 a 5 puntos de daño y drena un punto de Fuerza. La víctima se sentirá extrañamente débil.

2. - 2 a 5 puntos de daño y drena un punto de Destreza. La víctima empieza a tropezar con todo.

3. - 2 a 5 puntos de daño y drena un punto de Constitución. La víctima pilla la gripe.

4 a 6. - 2 a 5 puntos de daño, que se añaden al total de Vindr. Este añadido durará ocho horas o hasta el amanecer, lo que llegue primero. El PJ se levantará con un terrible dolor de cabeza y la vista borrosa.

8 - Ningún daño, pero la víctima envejece de 1 a 4 años. Tiene derecho a una tirada de salvación contra hechizos. Si la pasa, se ignora el ataque. Si falla, el efecto se convierte en permanente, incluso sobreviviendo a la destrucción de Vindr. Haz que el resto de jugadores haga una tirada de Inteligencia, y comenta a quien la pase: «Parece que la vida marinera no le va a tu colega. Notas algunas arrugas y canas en las que nunca te habías fijado.»

Destreza y Constitución perdidas a una velocidad de un punto por semana. Desgraciadamente, el envejecimiento artificial es permanente.

Vindr se disparará temporalmente en el éter cuando sus puntos de vida sean iguales o inferiores a cero. Si no se toman más medidas, se regenerará en el mascarón de proa (área 17) al cabo de veinticuatro horas. Para destruir permanentemente a Vindr, los aventureros deberán bien lanzar un hechizo de Bendición y otro de Disparar magia sobre sus restos mortales (el mascarón) o causarle cien puntos de daño (CA 5). Y mejor que preparen una buena historia antes de ponerse a pegarle hachazos a la estatua. Las armas no mágicas no le causarán ningún daño. Las de plata únicamente la mitad del daño, y las mágicas o los hechizos daño completo. Golpear a la figura no llega a dañar a Vindr, pero éste atacará a cualquiera que intente destruir su cuerpo petrificado. Sabe que sin la figura no puede volver a regenerarse. Un jugador astuto puede idear algún otro plan para cargarse a Vindr.

La armadura normal no es ninguna protección contra el helado toque de Vindr. Este ataca directamente a la energía vital de sus víctimas, ignorando la envoltura física. Sin embargo, cualquier protección mágica funcionará (Armadura y Protección contra hechizos malignos, anillos de protección, brazaletes de defensa), pero una armadura mágica incrementará la CA de su portador únicamente un punto por cada +1 de bonus de la armadura. Así, una persona que lleve brazaletes de defensa CA 6 podrá defenderse con CA 6 de Vindr, pero si viste un peto de cuero +1 solo podrá hacerlo con una CA 9.

El ataque de Vindr es tan sigiloso y silencioso que su víctima tendrá que pasar una tirada de salvación contra hechizos con un malus de -2 para despertarse y darse cuenta de que está siendo atacada. Si falla esta tirada, se levantará por la mañana débil y conmocionado, pensando que ha tenido una pesadilla o que se siente algo mareado. En este caso, no le digas al jugador el efecto de la tirada. Simplemente anótalo, y ten en cuenta los malus que pueda generar.

Si el PJ pasa la tirada de salvación, se despertará de un terrible sueño para encontrar una gélida sombra con forma humana sentada sobre su pecho, con una mano sumergida en su caja torácica. Tira

para impactar por Vindr, y si acierta, tira 1d8 y consulta el resultado en la tabla para determinar el efecto de este ataque.

Después de alguna de estas pesadillas o enfermedades, parece razonable que los PJ sospechen que algo les está atacando con nocturnidad y alevosía. Si son astutos, empezarán a interrogar a los oficiales y la tripulación. Tanto los rumores como los encuentros aleatorios deben informarles de que algo pasa a bordo del *Stella Maris*. Tan pronto como consigan algo de información, deberán organizarse para defenderse.

Una idea razonable para los PJ sería esperar en el camarote, simulando estar dormidos. Cuando Vindr se arrastre por la noche para sorprenderlos, puede ser él el sorprendido. Serán perfectamente capaces de ver la sombra oscura de forma humana mientras se mueve por la habitación. Si se mueven deprisa tras conseguir espantarla, podrán seguirla hasta su refugio en la estatua de madera. También pueden decidir registrar el barco con hechizos de Detectar magia o Detectar mal tan pronto como piensen que algo no es del todo correcto a bordo. Estos se activarán tan pronto como lleguen al mascarón. Desgraciadamente, estos hechizos se ven bloqueados por la madera de las mamparas, por lo que no podrán ser empleados por la noche para triangular la posición de Vindr desde la cala.

EL STELLA MARIS

Es una coca, es decir, un barco de vela de un único mástil, castillos de popa y proa, cubierta corrida y velas cuadradas. Mide unos treinta metros (contando el bauprés) y su tripulación se compone de treinta y cuatro hombres. Transporta 140 toneladas de carga. En este viaje está cargado con 120, con lo que podría asumir hasta 20 toneladas de equipajes y material de los PJ.

Tripulación (treinta y dos hombres y mujeres humanos):

AL varios, CA 8, MV 12, G1, PG 7 cada uno, GACO 20, número de ataques 1; daño según tipo de arma; ML 9, armadura de cuero, espadas cortas, ballestas ligeras, dagas.

Poseen las pericias típicas de los marineros, tal como mareaje, aparejos, natación, meteorología, etcétera. Se dividen en oficiales y marinería. Son un equipo muy competente y aprecian al capitán

Segel. Desgraciadamente son muy supersticiosos, por lo que el capitán hace lo que puede para acallar sus rumores.

1. Cubierta principal: Perfectamente limpia, pulida y baldeada. Rodeada por una borda de sesenta centímetros con una sección móvil para sacar la plancha. Rollos de cuerda, bordadas y otros equipos náuticos aparecen perfectamente ordenados y en un inmejorable estado. Cuatro ballestas pesadas artillan la cubierta, dos a babor y dos a estribor.

2. Camarote del capitán Segel: La puerta tiene una cerradura excelente (—20 % a una tirada para forzarla) y sólo Segel tiene la llave. La decoración es espartana. Un pupitre clavado al suelo, una mesa y una cama plegables, dos sillas (que pueden ser trincadas al suelo) y un gran cofre. El pupitre contiene la contabilidad de Segel, el cuaderno de bitácora y dos libros de navegación (300 mo cada uno). El cofre almacena un sextante (100 mo), un catalejo (1.000 mo), una brújula (10 mo), varias mudas de ropa, cuatro botellas de whisky (12 mo cada una) y 100 mo en metálico. Aquel que lea el cuaderno de bitácora descubrirá que Segel compró el *Stella Maris* en una subasta por un precio ridículo. El antiguo poseedor acababa de morir de un ataque al corazón. (¿Cómo iba a saber Vindr que el primer capitán era tan débil?)

Capitán Segel: Al N, CA 8, MV 12, G6, Pg 39, GAC0 15, número de ataques 2; daño según tipo de arma; Fue 9 (12), Des 14 (16), Con 9 (13), Int 14, Sab 13, Car 16. armadura de cuero, espada larga, daga +1. Pericias: Lucha con dos armas, marea-je, leer/escribir, aparejos, navegación. Sus estadísticas originales aparecen entre paréntesis, las actuales reflejan las huellas de los ataques de Vindr.

Segel es alto y delgado, con cabello y piel oscuros. Es un hombre amargo y hosco en tierra firme, pero tan pronto como el viento llena las velas se transforma en un individuo dinámico y emprendedor. Es como ver abrirse una flor, se convierte en otra persona. Es un capitán magnífico. Siempre obtiene beneficios, y sabe cómo sacar buen provecho tanto de su buque como de su tripulación. Bajo otro liderazgo, la tripulación se hubiera amotinado hace mucho tiempo.

Si alguien le preguntara a Segel sobre la supuesta maldición que pesa sobre su barco (ver «Rumores e información») éste la negará rotundamente. Tan pronto como termine de desmentirla públicamente, se retirará a su camarote a atizarse un lingotazo de whisky. La presencia de Vindr no es muy saludable para la salud mental del capitán.

3. Cocina: Contiene comida, combustible, menaje, y un pequeño horno. El cocinero suele dormir aquí.

4. Camarotes de los suboficiales: Cuatro suboficiales comparten la atestada habitación (estadísticas como la tripulación). Nunca hay más de dos a la vez, debido al turno de guardia. El camarote contiene dos camastros y una mesita, todo trincado a las paredes.

5. Camarote de Arnor: La puerta está cerrada mágicamente, así como el único ojo de buey. El camarote aparece atestado con un pupitre, una mesa y un camastro plegables y varios estantes y cofres. Todos tienen también cerradura de hechicero. Uno de ellos contiene varios libros de magia. Además de los memorizados por Arnor, figuran los hechizos de Leer magia, Detectar magia, Cerradura de hechicero, Boca mágica, Luz, Comprender idiomas, Retener. El resto de los baúles contiene material para la investigación mágica, por un valor de 2.000 mo.

Arnor, mago de a bordo (medio elfo). Al CB, CA 9(8), MV 12, G4/M4, Pg 20 (24), GAC0 17; número de ataques 1; daño según tipo de arma o hechizo; Fue 9 (10), Des 14 (15), Con 14 (15), Int 15, Sab 19, Car 10. Anillo de protección +1.

Pericias: Leer y escribir, navegación, marea-je, ingeniería. Hechizos: Espuma de color, Arreglar escudos, Alterar el yo, Tela de araña. Las estadísticas entre paréntesis son las que tenía antes de ser atacado por Vindr. Es de pelo claro, muy bronceado (para ser medio elfo) y sumamente educado.

Arnor ha sido el socio y segundo de a bordo de Segel durante muchos años. Sabe que hay gato encerrado a bordo, pero no puede descubrir la fuente del problema. Hace cinco semanas comenzó un estudio sobre las enfermedades de la tripulación y el pasaje a bordo de varios buques. Piensa terminarlo en una semana más. Aún cuando los PJ no consigan destruir a Vindr, esta investigación demostrará

que la tasa de enfermedad a bordo del *Stella Maris* es brutal. Arnor aún no ha estudiado el hechizo de Detectar mal, pero empezará a hacerlo tan pronto como termine su investigación.

6. Escaleras: De un metro de anchura, llevan a la cala.

7. Timón: Una pequeña estructura fortificada protege a la rueda del timón y al piloto. Desde aquí se dirige al buque. Cubierto aquí dentro se obtiene un —10 a la clase de armadura (90 % de cobertura) contra proyectiles de otros buques.

9. Palo mayor y cofa del vigía: El palo mayor del *Stella Maris* se eleva veinticinco metros sobre el nivel del mar. La cofa se alza a unos veinte, rodeada por un pasamanos de un metro de altura. A Segel no le hará demasiada gracia que los PJ trepen a la cofa, pues ésta contiene uno de los inventos de Arnor: una ballesta de sitio montada en un raíl que rodea el pasamanos, con lo que puede ser disparada en cualquier dirección. Segel quiere mantenerlo en secreto, como un as en la manga.

Una ballesta de sitio hace el mismo daño que una pesada. Requiere dos servidores, y dispara una vez por turno (rango 10/20/30).

10. Escotilla principal: Mide dos por tres metros, y es el acceso natural a la cala. La carga se estiba a bordo mediante un enorme cabestrante, cuidadosamente sujeto al borde de la escotilla cuando no se usa.

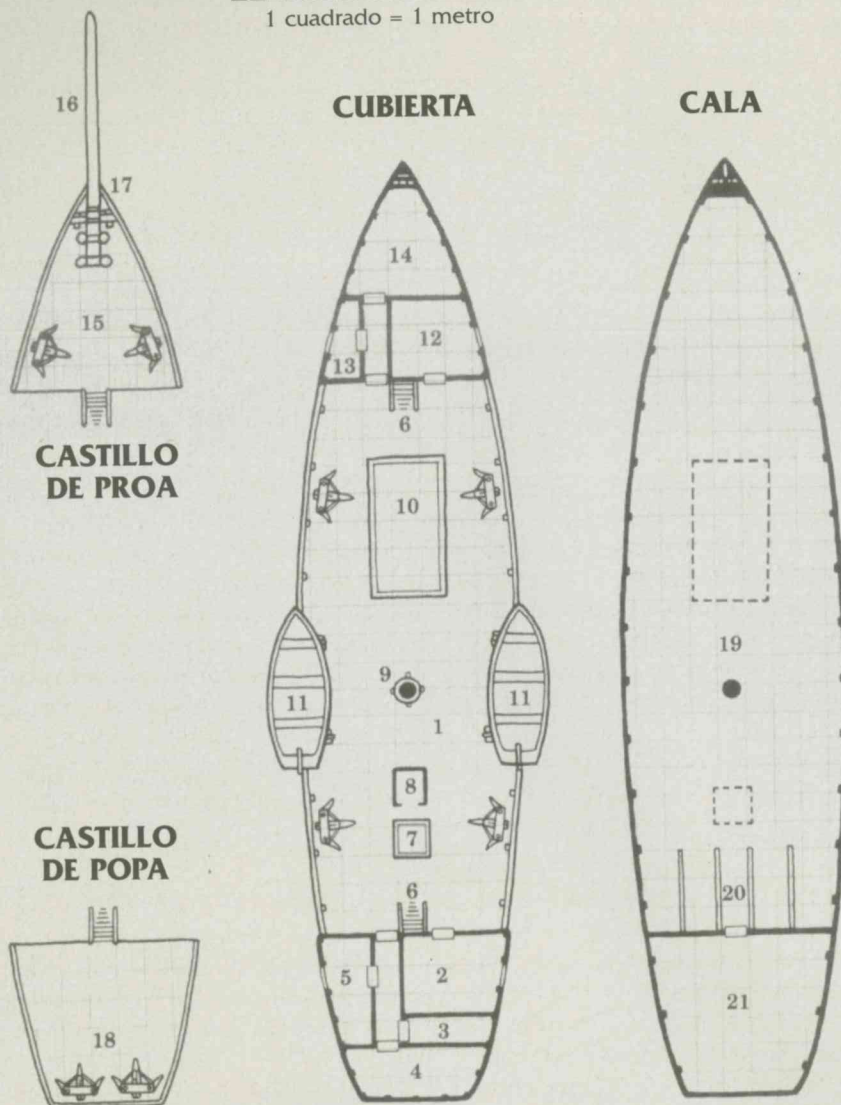
10. Botes salvavidas: El *Stella Maris* lleva dos, que se pueden usar tanto para bajar a la costa como para una evacuación de emergencia. Cada uno puede llevar hasta doce personas (un poco apretadas). Unas lonas embreadas los protegen de la intemperie. El capitán Segel manda examinar cada bote antes de salir de puerto, por si hubiera polizones.

12. Camarote del pasaje: A los PJ se les asignará este claustrofóbico camarote. Consta de cuatro literas empotradas y una mesa plegable. El capitán Segel estibarà más mercancías en cualquier rincón que los PJ no empleen (áreas 12, 13 y 14). Curiosamente, la tripulación evita estas zonas tanto como evita el bauprés (área 15). Segel suele asignar estas cabinas al pasaje o a mercancías, alojando a la tripulación en cualquier otro rincón del barco.

13. Camarote del pasaje: Si hay más de cuatro PJ, el capitán los alojará aquí. Si no, el camarote estará atestado de mer-

EL STELLA MARIS

1 cuadrado = 1 metro



CASTILLO DE PROA

CASTILLO DE POPA

cancias.

14. Bodega del pasaje: En un buque normal, este rincón se convertiría en otro camarote. Aquí, Segel suele emplearlo para estibar objetos que requieran un almacenaje prolongado. A la tripulación no le gusta acercarse por aquí, así que distribuye la carga para que no tengan que hacerlo muy a menudo. Cualquier carga que traigan los PJ será almacenada en esta zona.

15. Castillo de proa: Una borda de un metro de altura lo rodea. En las maniobras más difíciles, Segel pone aquí a un hombre para guiar al piloto. Desde aquí se puede pasar al bauprés. Aquí se encuentra el cabestrante del ancla y dos ballestas pesadas, una apuntando a babor y otra a estribor.

Si los PJ empiezan a investigar sobre el

extraño comportamiento de la tripulación, el máster deberá hacerles pasar una tirada de Inteligencia a cada uno. Si la superan, observarán que a los marineros parece no gustarles aproximarse al castillo de proa, y que ninguno se entretiene ahí mucho rato. Esto se debe a la influencia maléfica de la presencia de Vindr, aunque los marinos no son conscientes de ello. Cualquier jugador que se pregunte sobre esto recibirá un bonus de 100 PE, pase o no la tirada de Inteligencia.

16. Bauprés: Palo de cinco metros de longitud puesto en posición casi horizontal. Cualquier persona que desee trepar por él deberá pasar una tirada de Destreza o darse un chapuzón. Sujetarse de uno de sus cabos da un +4 a esta tirada. Los PJ pueden sentarse en el palo (caso en el que la tirada se supera automáticamente) y

golpear desde ahí al mascarón de proa (zona 17) con algún arma.

17. Mascarón de proa: Cuelga justo debajo del bauprés. Parece representar la cabeza y torso de un joven completamente vestido. Mira majestuosamente al horizonte, con los brazos pegados a los costados del buque.

Realmente, es lo que queda de los restos mortales de Vindr, transformado en madera para ocultar su asesinato. Tiene forma humana, pero no parece más real que cualquier otra talla en madera. Si Vindr se esconde actualmente dentro de la talla, ésta irradia bastante energía como para activar hechizos de Detectar mal o Detectar no muertos.

Vindr almacena al menos un recuerdo de cada una de sus víctimas en un hueco de su interior, en el lugar donde estaría su corazón... si tuviera alguno. Estos incluyen dos monedas de oro (con un agujero en el medio), un montón de brazaletes de oro (15, a 5 mo cada uno), un amuleto de un dios del mar de plata (15 mo), cuatro anillos de oro (15 mo cada uno), un brazalete de oro (20 mo), un pendiente de perlas (15 mo), dos pesados collares de oro (30 mo) y un gastado bolso de cuero que contiene 10 mo. Estas últimas monedas son los restos de lo que Vindr robó. Rhet Corshun dijo: «Ya que llegó a robarlos de la mano que le alimentó, que se los quede... para siempre.»

Si el máster así lo desea, uno de los cuatro anillos puede ser de protección +1. Si los PJ muestran este botín al capitán Segel, éste reconocerá alguno de los objetos como propiedad de marineros que «murieron de fiebres». Es toda la prueba que necesita para convencerse de que la figura está maldita.

El monedero de cuero es típico de los comerciantes. Una marca casi ilegible aparece grabada en su esquina inferior. Una hechizo de Reparar permitirá reconstruirla. A no ser que uno de los jugadores sea nativo de L'Trel, no podrán reconocerla inmediatamente, pero una mínima investigación les informará que es la insignia de los astilleros Corsuhn.

18. Castillo de popa: Una gruesa borda lo protege (bonus de -2 a la CA) de cualquier ataque con proyectiles y los rociones de mar. Hay instaladas dos ballestas pesadas, que apuntan hacia popa.

19. Cala: Actualmente casi repleta de

grano, también transporta unas barricas de vino, cristal, proyectiles, dos baúles de pimienta y un barrillito de canela en rama. También se guardan aquí las provisiones: galleta de marino, limones, manzanas, cecina, agua, cerveza, ron, heno, avena, etcétera.

Dieciséis marineros descansan aquí cuando no están de servicio, o van al camarote de los marineros más antiguos a echar un trago y una partidita de cartas.

20. Establos: Cada establo no es más que un cajón. Si el *Stella Maris* no carga caballos, se eliminan estas particiones para hacer sitio para más carga.

21. Camarote de los marineros más antiguos: No tiene cerradura en la puerta. No es más que un compartimento separado de la sala. Aparece atestado con diez literas plegables (de las cuales sólo ocho pueden ser desplegadas. Las otras dos están llenas de carga). Aquí duermen doce de los marineros más antiguos, aunque generalmente sólo están presentes tres o cuatro. Las tareas de los marinos no les dejan apenas tiempo libre.

EL FIN DE LA AVENTURA

Si los PJ consiguen destruir al espíritu de Vindr, recibirán aparte de pingües puntos de experiencia la gratitud del capitán Segel y de su tripulación, por haber destruido la maldición del *Stella Maris* (suponiendo que los jugadores sean capaces de probar que el espíritu de un no muerto se escondía en el mascarón de proa). El capitán Segel no querrá cobrarles el pasaje, y asegurará a los PJ que él y su tripulación son tipos duros, lobos de mar. Que si en el futuro necesitan ayuda no vacilen en acudir a ellos. Además, los PJ podrán repartirse 3.000 PE si consiguen destruir permanentemente a Vindr.

Una posible aventura futura sería la investigación de la muerte de Vindr. Las marcas en la «bolsa de cuero» del mascarón son una pista, que deberá llevar a los jugadores a Rhet Corshun y sus astilleros. Por ejemplo, un hechizo de Augurio lanzado sobre la bolsa respondería con algo como:

**«Un alma fría
robó el frío oro.
Muerto por sus pecados,
así fue condenado.»**

Esto puede indicar a los PJ que fue efec-

ENCUENTROS ALEATORIOS

Tira 1d4 cada día. Un 1 implica un encuentro dentro de la siguiente lista. El máster puede tirar 1d100 para seleccionarlo o escoger el que considere más oportuno:

01-03: Tormenta. Una tormenta se desata sobre el *Stella Maris*. El buque tiene una navegabilidad del 65 %, y la destreza de la tripulación le da un bonus del 10 %. Un puerto o refugio daría un bonus del 50 %, aunque puede que el capitán no pueda llevarlo a puerto si la tormenta arrecia demasiado repentinamente.

04-08: Remeros del mar. (Cuatro ogros acuáticos.) INT Media, AL CM, CA 4, MV 6 nadar 12, DG 4 + 4, PG 29, 23, 22, 20, GACO 15, número de ataques 3 o 1; Daño 1-6/1-6/2-8 o según tipo de arma; AE Sorpresa/carga, DE Camuflaje, TAM grande (3 metros), ML 11, PE 420.

Gracias a su pelaje verdusco, los Remeros del mar tienen de un 10 a un 80 % de posibilidades de volverse prácticamente invisibles, dependiendo del terreno. Atacan desde cubierto, con lo que sus adversarios deben aplicar un malus de -5 al tiro de sorpresa. Cargan con lanzas (2-12 pg de daño) +1 al tiro de ataque. En el cuerpo a cuerpo, luchan con uñas y dientes. A menudo atacan a los buques que se aventuran en su territorio.

09-10: Brujas marinas. INT media, AL CM, CA 7, MV 12 nadar 15, DG 3, PG 21, GACO 17, número de ataques 1, Daño 1d4 + 6; AE Fuerza - Miedo - Mirada mortal; DE metamorfosearse, RM 50 %; TAM Medio, ML 11, PX 1.400.

Estos seres pueden cambiar su forma a voluntad, lo que hacen muy frecuentemente para convertirse en hermosas doncellas o sirenas. Su forma real es tan horrible que cualquiera que la vea deberá pasar una tirada de salvación contra hechizos si no quiere desfallecer, perdiendo la mitad de su Fuerza de uno a seis turnos. También pueden imitar perfectamente las voces humanas y semihumanas. Las brujas pueden usar su Mirada mortal tres veces al día, afectando la criatura de su elección en un radio de diez metros. Esta tendrá derecho a una tirada de salvación contra venenos. Si lo falla, o muere en el acto (25 %) o cae paralizado durante tres días (75 %). Las brujas emplean dagas en la lucha cuerpo a cuerpo, y su enorme fuerza (18 / 00) les aporta un +3 al ataque y +6 al daño.

11-30: Delfines. (2-20). INT alta, AL LB, CA 5, MV nadar 30, DG 2 + 2, PG 18, 11 x 9; GACO 19; Número de ataques 1; Daño 2-8; DE Tiro de salvación como un guerrero de nivel 4; RM 50 %; TAM Medio (1,50 a 1,80 m.); ML 11.

Los delfines saltan y juegan en la estela del buque durante varios minutos. De repente, huyen despavoridos. Durante el día, el motivo del terror puede ser un tiburón, etcétera. De noche, es el espíritu de Vindr quién los aterroriza.

31-35: Calma chicha. Se retrasa el viaje veinticuatro horas.

36-50: Viento en popa, a toda vela. Se ganan doce horas.

51-60: Tiburones. Un cardumen de tiburones sigue la estela del *Stella Maris* durante una singladura.

Tiburones (8-18; 2d6 + 6) - INT animal, AL N, CA 6, MV nadar 24, DG 3, GACO 17, Número de ataques 1, Daño 2-5, PE 65.

61-65: Gato muerto. Uno de los PJ encontrará al gato del barco, tieso como una tabla y con todos los pelos de punta. Si lo comenta por ahí, tres de los más jovencitos de la tripulación le harán un funeral. Usa este encuentro sólo una vez, si saliera de nuevo, vuelve a tirar.

66-80: Malos presagios. Un albatros vuela a través del bauprés, da tres vueltas al barco y se marcha. Los marinos murmuran que este nefasto presagio significa que alguien va a morir. Inmediatamente, el capitán saldrá de su camarote gritando: «¡Volved al trabajo, hatajo de bachibuzucis!» Lo harán, pero refunfuñando por lo bajini. Usa este encuentro una única vez.

88-00: Profecía funesta: Una gaviota blanca como la nieve se posa en el bauprés de la nave. De repente, empieza a chillar, abre sus alas en posición de combate y echa a volar. Un supersticioso viejo lobo de mar murmurará que el buque aproa hacia algo horrible. A partir de ahora tratará de esquivar a los PJ, hosco y furtivo. Usa este encuentro una única vez.

tivamente asesinado.

Los jugadores no llegarán a encontrarse con Corsuhn en esta aventura. El máster podrá desarrollarlo como desee. Es un hombre de negocios, propietario de astilleros y diversos establecimientos de

L'Trel. Aparte de ser conocido como un playboy y «bon vivant» en la ciudad, tiene muchos contactos entre las capas menos deseables de la sociedad. Es un hombre de personalidad cruel... lo que se extiende a sus negocios.



¿AQUI NO HAY PLAYA?

Por Willie Walsh

Ilustraciones de Terry Dykstra

**TOALLA: OK
TRAJE DE BAÑO: OK
CANGREJOS GIGANTES... ¡KO!**

Willie tiene una gata llamada Mog, que odia el pollo, cordero, ternera y la comida para gatos, pero a la que le apasiona caminar por los teclados cuando no debe. «A menudo me escribe la mitad del módulo antes de que pueda pararla», se queja Willie. «¡Pero lo peor es que es la otra mitad la que suele devolverme Bárbara para que la reescriba!» A ver si puedes averiguar qué parte del módulo es obra del gato...

«¿Aquí no hay playa?» es una aventura de AD&D para cuatro a seis jugadores de niveles uno a dos (con un total aproximado de siete niveles). El equipo debe ser de jugadores legales, con al menos un sacerdote, guerrero y ladrón.

Ambientado en una costa que puede ser trasplantada a cualquier campaña, este módulo emplea un monstruo del *Fiend Folio*, volumen 14 del Compendio de Monstruos, pero puede prescindirse de él si no está disponible.

DATOS PARA LA AVENTURA

A pesar de su remota y difícil localización, el santuario de Turburt atrae cada año a cientos de peregrinos y todo aquello que comportan: vendedores, buhoneros, pequeños comerciantes viajan cada año por la salvaje costa al acercarse el solsticio de invierno. Ahí los creyentes ofrecen sus plegarias al dios del mar, Manannan mac Lir, dentro de la atmósfera de paz y reverencia de la celda que perteneció al ermitaño druida.

Cuenta la tradición que Turburt fue llevado a la tierra prometida personalmente por Manannan mac Lir, como recompensa por su piedad. La comunión con esta experiencia es el motivo de las peregrinaciones de sus seguidores.

Desgraciadamente, este año los creyentes no han brillado por su piedad. Sólo doce se han enfrentado a un tiempo increíblemente malo y a la terrible tierra salvaje para llegar hasta la costa. Pero los valientes se han visto recompensados, pues las tormentas han limpiado la playa de arena, revelando los restos de caminos construidos en la roca, cabañas de piedra y lo que parece una pequeña casa.

Esta noticia no ha tardado nada en llegar a los oídos del rey Bilioso, gobernante local y devoto seguidor del dios del mar,



que ha interpretado el fenómeno como un mensaje de éste, y ha ordenado que se saque a patadas de sus camas a todos sus sabios y expertos en antigüedades y se les ponga a investigar. Mientras tanto, se ha prohibido la entrada a todo peregrino o buscador de tesoros bajo pena de muerte.

PARA EL MASTER

Bueno, estas tormentas fueron lo más normal del mundo, y sucedieron sin ninguna intervención divina. El santuario de Turburt sólo son los restos de un enorme monasterio. Los monjes (no eran druidas, como se cree ahora) se alimentaban de pescado, aves marinas, huevos y bichos de roca mientras se dedicaban a manufacturar preciosas piezas de arte a mayor gloria de su pequeña religión. La fama de sus forjas de metales preciosos, sus inteligentísimos escribas y su repleta biblioteca pronto llegaron a oídos poco recomendables, y el monasterio fue saqueado repetidamente por barbudos piratas.

A su debido tiempo —cuando todos los monjes estaban muertos, esclavizados o buscados como desertores— se abandonó el monasterio. De todas formas, fue recordado reverentemente por los indígenas, que lo adaptaron a sus propios ritos. Cuando los recursos de la agricultura se fueron agotando, se convirtieron en una raza pescadora, y la selva se adueño de las tierras. Entonces nació el culto de Manannan mac Lir, y la secta del legendario druida Turburt.

Hoy esto está prácticamente olvidado, y sólo una de las celdas del monasterio se mantiene en pie, la conocida como Santuario de Turburt.

Esto fue lo que encontraron los sabios de Bilioso al llegar. Lo primero que hicieron fue acampar —poco cómodamente— en las dunas, y disponerse a pasar la noche. De repente, en medio de ésta, saltó la alarma. Armados con lo primero que pillaron a mano, los asustados estudiosos se enfrentaron a las tinieblas. Ahí vieron unas formas monstruosas armadas con enormes garras, evidentemente pensando en los sabios y sus provisiones como la cena del día.

Muertos de miedo, los sabios abandonaron sus picos y palas y echaron a correr. Al alba del día siguiente, un derrengado grupo de estudiosos volvía a la corte.

Los hombres cangrejo

Ruuchk Conchazul es el portador de los bienes y el que habla al mar. Es el carroñero de las bestias de la playa, el que encuentra las conchas de metal enterradas, el basurero mayor de la tribu, y, por supuesto, el que corta el bacalao...

Cuando la gente-sin-concha viene a la playa de Arenas Blancas, al principio de la estación del sol cortito, Ruuchk mira y espera, oculto entre las dunas. Tan pronto como han terminado sus bárbaros cánticos, dejando basuras y algún pedacito de metal brillante, es Ruuchk quien indica el principio del Camino de Fin de Año. Agita su pergamino de «expulsar gente sin concha», sabiendo, como su padre Auuck sabía, que la tribu tiene derechos inmemoriales a celebrar el Camino de Fin de Año tan pronto como los extranjeros terminen con sus incomprensibles ceremonias.

Se dice que la gente-sin-concha vivía aquí anteriormente sin perseguir a la tribu, como hacen otros. Y que incluso fueron ellos los que construyeron el hechizo de «expulsar gente sin concha». Ruuchk no está seguro, pero se aferra a su hechizo como responsable de la tribu.

Hay algo de lo que sí está seguro: desde el principio de los tiempos, la tribu ha tenido el deber y el derecho de tomar todo lo que haya entre las Piedras Redondas y el mar durante el Camino de Fin de Año. El Gran Cangrejo se indignaría si se permitiera a la gente-sin-concha meterse por medio.

Ruuchk Conchazul levanta el pergamino de «expulsar gente sin concha» y guía a los suyos al expolio de las dunas de la playa de Arena Blanca, igual que lo hizo en su día Auuck, y antes la madre de Auuck y su abuelo. ¡Mira! El Gran Cangrejo ha alzado su poderosa pata y ha salpicado agua sobre la tierra. ¡Un buen presagio para el Camino de Fin de Año! Al poco, toda la tribu rebuscaba entre las rocas azotadas por la tormenta.

De repente, Muumph Cincopatas tocó la alarma. ¡Gente-sin-concha!

Ruuchk estaba en lo cierto. Estamos en la estación del sol cortito, y en pleno Camino de Fin de Año. ¡Tenemos nuestros derechos y el pergamino de expulsar gente sin concha! Este es un rito en honor de la madre Océano y el Gran Cangrejo, que vive en su seno, ¡Y ningún sin-concha tiene derecho a estar aquí!

Viendo que los extraños habían venido por tierra (el pergamino mandaba expulsar inmediatamente a aquellos llegados por mar), Ruuchk se aproximó a ellos. Pero éstos le golpearon airadamente, a pesar que no paró de enseñarles el pergamino. Tuvo que defenderse y saquear sus provisiones, con lo que consiguió ponerlos en fuga.

Ruuchk y la tribu son conscientes de que más gente-sin-concha puede venir, pero tienen fe en el pergamino y en el derecho de sus peticiones. Y si esto fallara, también tienen fe en sus fuertes pinzas, que pueden llevar la ira del Gran Cangrejo a aquel que intente interrumpir el Camino de Fin de Año.

EL TRATADO

El pergamino de Ruuchk es, como puede imaginarse, un antiguo tratado de amistad entre los indígenas humanos y los hombres cangrejo. Hace muchos años, Norntal, abad del monasterio, ayudado por su amuleto de comprensión y varios hechizos de Lenguas quiso negociar con la tribu. En tiempos de Norntal, los piratas viajaban de puerto en puerto a medida que el otoño hacía difícil la navegación, haciendo paradas no deseadas en las cercanías del monasterio. Saqueaban todas las riquezas, y asesinaban a los monjes que osaban resistirse. El monasterio era la última de una serie de escalas que los piratas visitaban antes de marcharse a pasar el invierno en climas más cálidos. Sus ataques tenían lugar, con admirable regularidad, cerca del solsticio de invierno.

Norntal conocía la migración invernal de los cangrejos hacia la costa. Los monjes tenían buen cuidado de permanecer dentro de las paredes del monasterio durante esos días. Los cangrejos terminaban estos ritos invernales con adoraciones a cualquiera que fuera su dios, marchando después en otra dirección. Este ciclo se repetía anualmente.

El abad consiguió firmar un tratado por el que los monjes dejarían la playa libre a los hombres cangrejo, quienes como contrapartida deberían atacar a cualquiera que llegara desde el mar. Durante las dos semanas en las que solían aparecer los piratas, el monasterio estaría defendido por feroces guerreros. Se hicieron dos copias del tratado, una de las cuales se entregó a los hombres cangrejo para sellar



¿AQUI NO HAY PLAYA?

el trato.

La simbiosis funcionó bien durante muchos años. Ojo de Cuero, el capitán pirata, era muy supersticioso, y tan pronto como vio a los hombres cangrejo se convenció de que eran espíritus del mal, mensajeros de la destrucción. Prefirió mantenerse apartado. Un otoño, una fuerza de Shauagin desembarcó en la costa, capturando a la mayoría de los hombres cangrejo. Ese año no migraron. Desafortunadamente, fue el mismo año en que Ojo de Cuero murió de muerte natural (para un pirata) al abordar un barco. Tan pronto como su (menos supersticioso) hijo y heredero Brand tomó las riendas del negocio, decidió asaltar de nuevo el monasterio, al que encontró desprotegido. La derrota fue total, y ningún nuevo asentamiento se levantó sobre las ruinas.

A su debido tiempo, la población de hombre cangrejo se normalizó, y volvieron a las playas. Por lo que a ellos respecta, el tratado con la gente-sin-concha (como ellos llaman a los humanos) aún sigue en vigor. Si vienen peregrinos, permanecen respetuosamente en un segundo plano. Eso sí, cuando los peregrinos abandonan la zona —más o menos por el solsticio de invierno—, los hombres cangrejo vuelven a la playa, como han venido haciendo desde tiempo inmemorial. Por algún motivo, y para sorpresa y escándalo de la tribu, este año se ha roto el antíguísimo tratado.

PARA LOS JUGADORES

En estos momentos, la versión de los sabios ya anda por una «invasión de monstruos de las profundidades», que espanta al populacho y trae al rey de cabeza.

Bilioso no quiere ordenar a sus hombres que vayan a la playa. Sabe que si rehúsan, su autoridad se verá menoscabada. Prefiere mandarles que permanezcan «vigilando la capital», y contratar a un grupo de aventureros (los PJ) para que vayan a echar un vistazo a la costa.

Puede que los PJ simplemente fueran transeúntes en el reino, o que estuvieran residiendo allí por alguna razón. Sea como sea, se enterarán de la posibilidad de una aventura por medio de los gritos de un pregonero.

Estáis alojados en una aldeúcha llamada Loosard, en el camino de Halwere, capital del reino de Bilioso. El reino es pequeñito y la población, muy homogénea, lo que favorece los cotilleos sobre lo que pasa en la corte. El último rumor que corre por las calles es que los monstruos marinos han invadido la costa y atacado a un grupo de sabios de su majestad.

La gente discute en las calles si escapar a las colinas o no. De repente, un pregonero hace su entrada en la calle principal:

«De ooordeennn de su Majeeestaaaad, el Rey Bilioso, se haaceee sabeeeer, que cualquiera que viajare a la Playa de Arena Blanca bajo las banderas de su majestad y liberara el Santuario de Turburt de las malvadas bestias que lo profanan será recompensado con 500 piezas de ooooo-ro.»

¿Quién acepta el desafío real?

Los pueblerinos no moverán un dedo. El pregonero, Verit, tiene carta blanca para subir hasta 650 mo si algún grupo de aventureros parece interesado. Desgraciadamente, no puede aportar más información que la que ya poseían los pueblerinos. Nadie sabe si los monstruos son la avanzadilla de una poderosa invasión o simplemente un grupito de bandidos. Será el trabajo de los aventureros medir la potencia de estas fuerzas.

Tan pronto como se llegue a un acuerdo, Verit entregará a los PJ un pergamino que reza:

Por orden de su majestad, Rey Bilioso. Sépase que (rellenar con los nombres de los PJ) poseen la autoridad real para investigar la Playa de Arena Blanca bajo nuestras banderas, y liberarla de sus malvados moradores. Que todo sujeto leal ayude y socorra al portador de ésta. Sellado y firmado, a 26 de diciembre del 33.

Esto de «ayuda y socorro» queda a discreción del máster. Si sobran armas o cabalgaduras en la milicia local, puede que se las dejen. Desde luego, pociones, hechizos de curación u objetos mágicos no entran en esta categoría.

Verit, pregonero real: AL NB, CA 10, MV 12, DG Humano de nivel 0; PG 4, GAC0 20, número de ataques 1; daño según arma; Int 14; ML 10; cuchillo, salvoconducto real.

A TRAVES DE LA ESPESURA

Llegar a la Playa de Arena Blanca supone un día completo de camino (así como diez horas). Está situada en la punta de un núcleo de espesura que Bilioso (y probablemente otros gobernantes) reclaman como suya. El único camino son unas sendas mantenidas por guardabosques. No será extraño que los jugadores sufran encuentros aleatorios.

El máster tirará un dado de seis al alba, mediodía, anochecer y medianoche. Un resultado de uno o dos significa un encuentro a elegir por el máster de la lista posterior, sea al azar o mediante un dado de cuatro. No deben repetirse, y dejarán de producirse cuando el grupo llegue a la playa.

1. — El grupo se encuentra con un montón de pelo llamado Duuh, un *umpleby*. Duuh empezará a seguirlos, preguntándose quizá si sabrá esta gente dónde está su casita. Sólo se defenderá si le atacan. Si le ignoran, se arrastrará tras el grupo, chocado constantemente con el PJ de retaguardia y sin dejar de molestar.

Eso sí, si alguien le ofrece comida o bebida Duuh echará una manita. Será absolutamente leal a sus benefactores, y puede incluso llegar a aconsejarles en común (eso no quiere decir necesariamente que su consejo sea acertado). Si lleva a los jugadores a un tesoro, esperará alguna recompensa.

Duuh (umpleby): Int baja; AL N; CA 4; MV 9; DG 6, PG 21; GAC0 15; Número de ataques 1; daño 1-4; AE Descarga eléctrica (hasta 50 pg por descarga, generalmente 1d8 + 8); DE inmune a ataques eléctricos. Tam Grande (2,50 m.); ML 14; CM 14.

Duuh lleva tres redes sujetas en su cinturón, que lanzará como proyectiles para capturar a sus enemigos. Tan pronto como consuma su reserva diaria de 50 puntos de golpe eléctricos se echará a dormir, no importa dónde esté. Puede ser un buen momento para que el grupo se escabulla.

2. — El grupo encontrará el cadáver de un hombre a un lado del camino. Examinado más de cerca, resultará ser un peregrino al que se le ha extraído hasta la



última gota de sangre. Los culpables son una familia de sanguijuelas de tierra, que vive de montar emboscadas a las criaturas del bosque, o a los aventureros. Tienen un setenta y cinco por ciento de posibilidades de permanecer ocultos y caer por sorpresa. Atacan por orden de tamaño, comenzando por las criaturas mayores.

La bolsa del peregrino contiene un pequeño amuleto de plata de Manannan mac Lir (25 mo), 13 mo y 10 mp.

Sanguijuelas de tierra (4): INT no; AL N; CA 7; MV 12; DG 1+2; PG 10, 6, 5, 4; GACO 19; número de ataques 2; daño 1; AE chupar 1 pg de sangre cada asalto durante un máximo de tres. Cada sanguijuela pegada resta un punto de Destreza. Tam pequeño (1 m de largo); ML 7, PE 120 cada una.

3. – Un guardabosques llamado Diflin se acercará a los PJ –tras haber venido observándoles durante varias horas–. Quiere saber qué hacen en la zona tan avanzada la temporada, y si quieren causar algún mal al área.

Si le tratan con un mínimo de educación, se sentará a comer con los PJ. Podrá identificar a un ochenta por ciento de las criaturas que le sean descritas, pero no a los hombres cangrejo.

Como la mayoría de los guardabosques de la zona, Diflin sabe algo de la verdadera historia del monasterio. No tendrá ningún problema en repetirla si se le pregunta. Un pequeño grupo de valientes guardabosques murió defendiendo a los monjes frente a los piratas, hace mucho tiempo, pero su gallarda gesta ha ido pasando de boca en boca. La leyenda que corre entre ellos es que los monjes hicieron algún tipo de pacto de protección con una raza desconocida de seres marinos, pero éstos no cumplieron su compromiso y los monjes fueron destruidos por los piratas.

Diflin: AI LB; CA 7; MV 9; Gu5; PG 31; GACO 16; número ataques 1; daño según arma; AE +4 al atacar a un orco (pero —4 en cualquier otro encuentro con estos seres. Les odia desde pequeño); Influnciar animales (—2 a la tirada de salvación contra varitas para evitar ser influenciado); Fue 16, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 14; 1,75 m. de altura; ML 14, ES 11 % (31 %), MS 20 % (40 %). Las estadísticas entre paréntesis se emplearán

cuando vaya desarmado. Diflin es un genio siguiendo pistas (15 o menos para éxito), lleva una armadura de cuero, lanza y espada larga.

4. – Symbal el Elfo se acerca a los jugadores. Quiere hacer una talla en madera, pero no está muy seguro del todo del tema. Seguro que un trozo de madera con espíritu le traerá inspiración.

Si los PJ parecen demasiado fieros no revelará su presencia, sino que se esconderá tras unos arbustos, indetectable a no ser que alguien pueda ver objetos invisibles.

Si le parece que los jugadores pueden ser buena gente –por lo que pueda entre-sacar de la conversación– se acercará a ellos tan pronto como acampen (—5 de malus al tiro de sorpresa de los PJ por su habilidad de camuflaje). Symbal tiene tres pociones de Curación que compartirá con cualquier PJ herido que le reciba con un mínimo de amabilidad. Es muy simpático y le encantan los chistes, sobre todo los de enanos.

El elfo conoce la zona bastante bien, y es amigote de Diflin. No sabe gran cosa del monasterio, para él un simple asentamiento humano, pero sí sabe de las migraciones anuales de los hombres cangrejo a la playa de Arena Blanca para aparearse y celebrar ciertos ritos. Opina que quizá pudieron haber atacado a los hombres del rey si éstos llegaron a molestar en su celebración. Piensa que los sabios deben ser unos «fieros» guerreros, y que los hombres cangrejos son grandes, bien armados y numerosos.

Symbal (Alto Elfo): AI CB; CA 5; MV 12; DG 1+1; PG 9; GACO 19; número de ataques 1; daño según tipo de arma; AE invisible si está inmóvil entre la vegetación, —5 al tiro de sorpresa de sus enemigos entre la vegetación; Fue 15, Des 14, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12; 1.85 m de altura; ML 13. Lleva cota de malla y un escudo. Posee tres pociones de curación y una espada larga.

LA PLAYA DE ARENA BLANCA

El paisaje aparece dominado por unas dunas en forma de U, creadas por la brisa marina. Así, las dunas crecen en sentido opuesto al mar. Algunas plantas resistentes a la sal y algunos escasos hierbajos

dan algo de estabilidad a estas dunas. Sin embargo, las recientes tormentas han limpiado gran parte de la playa, descubriendo los restos del monasterio. El campamento de los sabios (zona 1) se levanta entre las dunas del lado de tierra adentro del monasterio.

Los hombres cangrejo hurgan por la playa, las ruinas o el monasterio noche y día. Dado un espécimen aislado, hay un 50 % de posibilidades de encontrarlo durmiendo, sea descansando sobre una roca o semienterrado hasta los ojos, en la punta de sus antenas.

Todo hombre cangrejo que vea a un jugador hará sonar un ruidoso chasquido que alertará a todos sus congéneres en un radio de treinta metros, estén despiertos o dormidos. (Por supuesto, un hechizo de Silencio anulará esta alarma si el cangrejo se halla dentro de su área de efecto). La primera idea de todo hombre cangrejo que escuche la alarma será salir corriendo. Eso sí, se defenderán si se les arrinconan o si reciben órdenes de Ruuchk o Quaacl (la líder militar de la tribu).

1. – El campamento: Semienterrados por la arena se amontonan los restos de lonas, cuerdas y cajas de material. Pertenecieron a los hombres del rey, y fueron abandonados tras el «malentendido» con Ruuchk. El área está llena de huellas de seres bípedos (los hombres cangrejo), y todas las cajas han sido rotas a golpes y saqueadas. Todos los objetos metálicos, armas o herramientas han desaparecido, y sólo quedan en buen estado treinta metros de cuerda, dos capas y dos odres de agua.

Si los aventureros deciden registrar la zona a fondo, encontrarán algunas hojas sueltas, que parecen pertenecer a un diario. El libro se lo comió un hombre cangrejo, y sólo se han salvado algunas páginas ocultas bajo los restos de una tienda. La última nota del diario comienza una página nueva. Parece que fue escrita justo antes de que los anticuarios se vieran obligados a marchar.

...por el mar. La playa está separada de la costa superior por un embarcadero natural, y del interior por una barrera de dunas. Es entre las dunas donde el viento ha descubierto algunas estructuras de piedra, o al menos sus cimientos.



¿AQUI NO HAY PLAYA?

Aparentemente estaban rodeadas por una pared de piedra, quizá con una puerta por la parte de tierra. En el interior, la estructura más grande era un templo en forma de T, que tienen en uno de sus lados un racimo de...

...atacar, lo que explicaría su huida. La región tiene aves marinas, pescado y caza en abundancia. Su aislamiento, sin embargo, la hace muy vulnerable a cualquier tipo de amenazas. Hay signos de que los habitantes estaban armados, pero no puedo dejar de preguntarme cómo no tenían una fuerza de guerreros...

...encontrado entre las celdas. Lo dejaremos tal y como lo está, en honor a su última lucha. Como el tiempo está empeorando y la luz es muy escasa estos días un examen detallado deberá esperar...

Tan pronto como nos asentemos, creo que me voy a concentrar en el scriptorium en forma de L, a ver si aún quedan fragmentos de los pergaminos de los monjes, y podemos identificarlos. Estoy impaciente por comenzar a cavar.

2. – El santuario de Turburt. No es más que una cabaña circular bien preservada, resto de una de las celdas de los antiguos monjes. Se ha construido una pared un poco más al norte, para que actúe como paraviento. El paso de muchos pies ha eliminado todo rastro de arena, por lo que no puede verse ninguna pisada de hombre cangrejo en un radio de tres metros alrededor de la estructura.

Esto es, junto con sus recientemente desenterradas hermanas, lo que los indígenas llaman el santuario de Turburt. Cintas de colores –cada una representando una plegaria– cuelgan de la pared exterior. Algunas aparecen descoloridas por el tiempo. El interior del círculo es roca viva.

Ruuchk y la tribu aceptan que esta zona es territorio humano, y no piensan molestar. Sin embargo, no ven ningún inconveniente en explorar y desvalijar cualquier otra parte de la playa. Si los PJ fueran atacados por cangrejos furiosos podrían refugiarse en esta celda. Las leyes de la tribu impiden entrar en ella.

3. – Celdas de los monjes: Cada una de estas celdas –así como el Santuario de Turburt– era la morada de un monje,

donde dormían y meditaban entre plegaria y plegaria o mientras no buscaban comida o creaban obras de arte a la mayor gloria de su dios. El diseño en colmena de las cabañas ha resistido bien el paso del tiempo, y todas conservan sus tejados de piedra (a pesar de que los cazadores de recuerdos suelen llevarse alguna loseta).

Cualquier persona que decida explorar esta zona (excepto el área 4) puede encontrar de 1 a 4 artefactos de la época de los monjes: un taburete de madera, un plato de latón, una cuchara de madera tallada, rosarios de conchas, piezas de ropa basta, palmatorias de conchas de berberechos, un escudo roto, un cráneo destrozado o restos humanos. Ninguno de estos restos tendrá ningún valor práctico, incluso para un anticuario.

Los huesos son los restos de los monjes que murieron defendiendo sus celdas en el asalto final de los piratas. Las celdas parecen haber sido desvalijadas por los hombres cangrejo, que han removido entre los restos de muebles o desplazado las piedras en busca de comida, o trozos de vidrio o metal que consideran tesoros. En el área 4 un hombre cangrejo aún sigue saqueando.

4. – Muumph Cincopatas: Tal como los PJ se aproximen a la entrada, verán cómo una paletada de arena sale disparada. Y otra. Unos sorbidos y un murmullo levemente musical parecen provenir del interior.

Muumph, un hombre cangrejo, come felizmente sentado en el suelo de la celda y escupe los restos por la puerta. Tan pronto como vea a los aventureros tratará de defenderse y hará sonar su alarma. Preferirá huir o esconderse antes de proteger su tesoro de comida putrefacta.

Este hombre cangrejo tiene cinco patas en vez de las seis normales en su raza. Esto se debió a un defecto genético en vez de a una herida, que hubiese regenerado al cabo de un cierto tiempo. Es por eso que se llama «cincopatas». De todas formas, esto no le preocupa mucho, y sabe cuidarse si es menester.

Aparte de lo de su pata, Muumph es un típico miembro de la tribu. Realmente, los humanos le importan muy poco, y sólo les pide que le dejen en paz. De hecho, sólo piensa en las gentes-sin-concha cuando se acerca el Paseo de Fin de Año, y espera

con sus colegas la señal del pergamino de Ruuchk que dará inicio a dos semanas de saqueo.

Muumph cree que los humanos en el fondo son criaturas útiles. Después de todo, les debe agradecer la invención de su golosina favorita –la cecina de buey– de la que a veces encuentra un poquito cuando los sin-concha abandonan la playa. No sabe gran cosa de los usos y costumbres humanas, y duda de si tienen consciencia como los miembros de la tribu.

Si puede, huirá hacia el refectorio (área 5), haciendo sonar su alarma como un desesperado. Los PJ podrán ver sus ojos acechantes posteriormente, junto con los de Humm y los de Graalk.

Muumph Cincopatas: INT media; AL N; CA 4; MV 9, Nadar 6; DG 3; PG 18; GAC0 17; número de ataques 2; daño 1-6 / 1-6; Tam. medio (2 m altura); ML 11; PE 65.

Si no se especifica otra cosa, estas estadísticas podrán aplicarse a cualquier otro hombre cangrejo.

5. – Refectorio: Los monjes se reunían aquí para comer comunalmente dos veces al día. Actualmente el interior está recubierto de arena, que oculta los chamuscados tablones del suelo de madera. Todos los objetos valiosos fueron robados por los piratas hace mucho tiempo.

Los restos del suelo cubren un hoyo de medio metro de profundidad donde un hombre cangrejo, Graalk (14 Pg)... y una mujer cangrejo, Humms (13 Pg) han decidido establecerse temporalmente. Si los jugadores exploran a plena luz del día, la parejita dormirá profundamente, y sólo sus ojos son visibles entre el lecho de arena. Si son sorprendidos, saltarán del quemado suelo y echarán a correr.

De noche, Graalk canta una serenata a una aparentemente desinteresada Humms, que come tumbada en el suelo, escupiendo arena de vez en cuando. En cangrejo, Graalk canta:

*«Oh, Humms de la concha verde,
Tu belleza mi corazón pierde,
Humms en la Playa de la arena blanca,
Tu hermosura en mi corazón manda,
Oh, Humms de ojos brillantes,
¿Cómo no nos hemos encontrado antes?»*



Mientras va cambiando de color de un naranja apagado a un rojo brillante, y viceversa. Además abre y cierra sus pinzas para llevar el ritmo, y extiende los brazos cuando quiere enfatizar una nota. (En fin, que Graalk es más payaso que cangrejo. Humms lo sabe, pero bueno, de todas maneras cuando acabe el Paseo de Fin de Año va a poner unos cien huevos en el océano, haciéndole papá. ¡Hombres!, digo, cangrejos.)

Hay una caja de acero enterrada en la esquina oeste del piso, la opuesta a la entrada. Aún no ha sido descubierta por los hombres cangrejo. Está un poco deformada, el calor del incendio llegó a dilatarla, aún estando protegida por la arena. Por eso hará falta un golpe de al menos 3 pg para abrirla.

Dentro, los PJ encontrarán un montón de oro fundido, con algunas piedras preciosas dispersas. Este lingote era un tocado ceremonial de gran valor, pero tal como está ahora no os darán más de 300 mo. Si se extraen las gemas, su valor individual será: 20 mo (x 5), 10 mo (x3), y 5 mo (x10). Resta estos importes del total si son extraídas.

6. – Duna de arena ocupada. La ayudante de Ruuchk en los ritos de fin de año, una hembra llamada Quaaci (Int 10, Pg 21)

se esconde actualmente dentro de esta duna mientras sus antenas, invisibles entre la vegetación, vigilan los alrededores. Lleva dos noches y un día meditando en el discurso que debe pronunciar el último día de la migración.

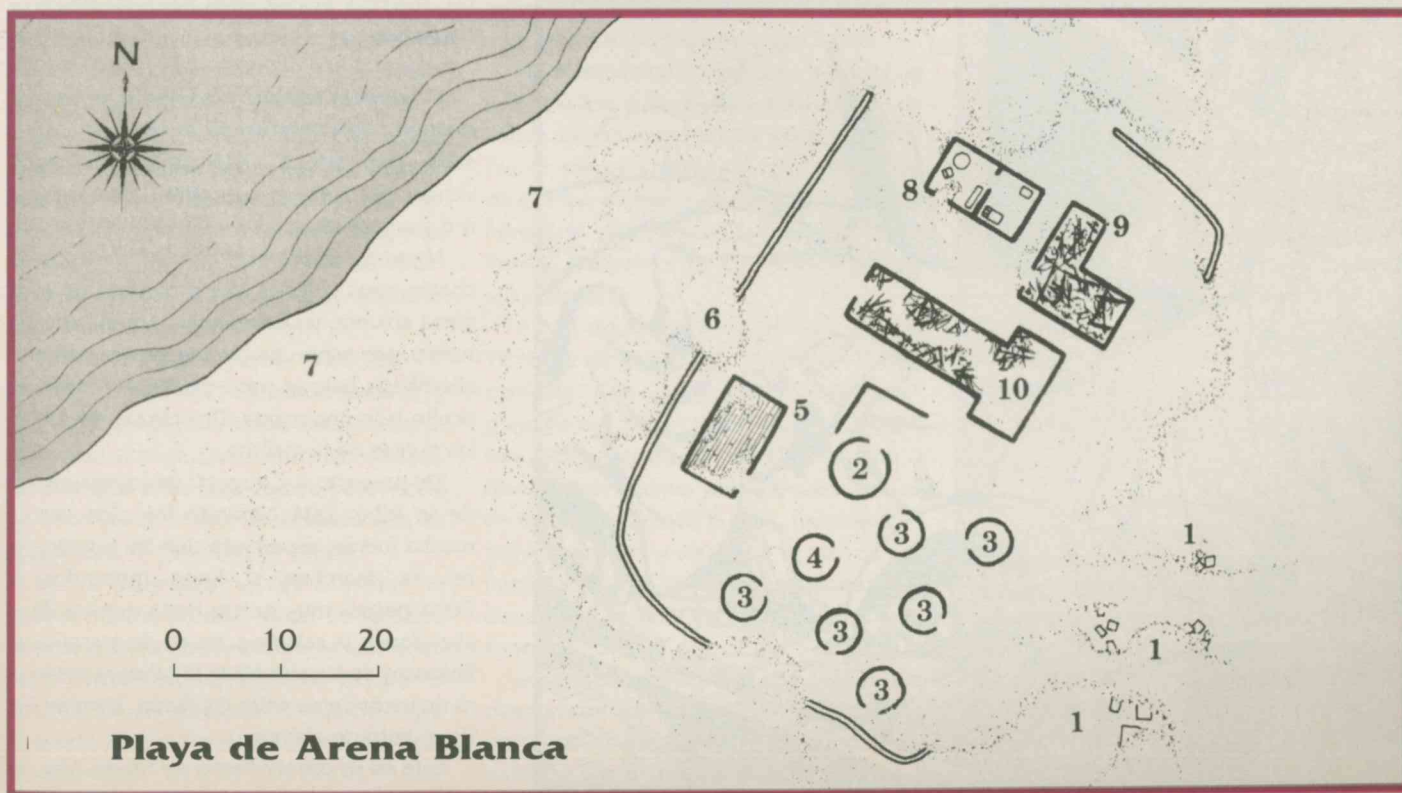
Aunque los hombres cangrejo son independientes e invierten su tiempo como les place, Quaaci es respetada como la líder militar de la tribu. Permanecerá oculta en la duna (—5 al tiro de sorpresa) vigilando el avance de los aventureros entre las ruinas. A diferencia del resto de miembros de la tribu, si ve a los PJ atacar a un compañero acudirá inmediatamente en su ayuda, chillando estentóreamente («¡¡Usad vuestras pinzas!!»). El máster puede hacer tirar por moral a los hombres cangrejo que estén en las cercanías, para ver cómo reaccionan. Aquellos que pasen la tirada responderán a la llamada de Quaaci. El resto permanecerá escondido.

Quaaci lleva una cadenita formada de clavos doblados—capturados a los anticuarios— alrededor del tobillo. En la pinza superior de su brazo central derecho hay un anillo de oro —una fina manipulación—. Quaaci encontró este anillo de libre acción en la playa, el último Paseo de Año Nuevo. Puede que perteneciera a un pirata, a alguno de los monjes, o un peregrino.

Todo ataque a Quaaci mediante hechizos de Telaraña, Retener o Enlentece no tendrá ningún efecto. El anillo permitiría a un humano moverse o atacar libremente incluso debajo del agua (eso sí, no permite a criaturas no anfibias ni marítimas respirar agua). Un anillo de acción libre permite a cualquier individuo moverse por el agua a su velocidad normal. Quaaci se mueve a 9 caminando y 6 nadando, por lo que su velocidad de natación ha pasado a nueve al ponerse el anillo. Además, permite emplear armas de filo y golpe bajo el agua sin restricciones, siempre que el arma se empuñe y no se lance. Para una descripción más detallada de este anillo, consulta la página 148 de la Guía del Máster.

7. – La orilla: Un pequeño embarcadero domina la orilla que ha dado a la Playa de Arena Blanca su nombre. En cualquier momento, de dos a dieciséis hombres cangrejos estarán ahí, hurgando entre montones de basura arrastrada por las tormentas: maderas, algas, conchas, peces muertos, y un par de árboles recién arrancados.

Si el máster obtiene menos de 16 con 2d8, el resto de los hombres cangrejo descansan semienterrados entre las dunas, sólo sobresaliendo sus antenas. Así, por



Playa de Arena Blanca



¿AQUI NO HAY PLAYA?

ejemplo, si obtiene 12 con los 2d8 quiere decir que doce hombres cangrejo están en la playa, y los cuatro restantes reposan en las cercañas.

Si los aventureros se aproximan por el lado de mar, sea desde un barco o por probar el anillo de acción libre de Quaal, los hombres cangrejo no tratarán de huir, sino que intentarán empujar a los PJ mar adentro sin mucha fe. El antiquísimo tratado firmado por los ancestros de los hombres cangrejo y el abad Norntal establece que, a cambio de tener derecho a la playa durante el Paseo de Fin de Año, los cangrejos deben impedir todo desembarco. La idea de esto era mantener a los piratas a raya. El tratado —es decir, el pergamino de «expulsar gente sin concha»— es parte de las leyes de la tribu. Los PJ que se aproximen por la costa no serán molestados: los nerviosos cangrejos se apartarán a su paso.

Los hombres cangrejo tienen las mismas estadísticas que Muumph (zona 4), con puntos de golpe escogidos al azar.

8. - La casa del abad: El abad del monasterio gozaba del lujo de una casita de dos habitaciones, de techo de césped. Este techo permaneció intacto hasta que

las tormentas que desenterraron la zona lo destruyeron, por lo que el interior de la casa está relativamente bien preservado.

En el interior, los aventureros encontrarán un pequeño estudio con una mesa y una única silla. Una estantería que se apoyaba en la pared divisoria aparece derribada, con todos sus contenidos dispersos por la arena.

Los PJ que intenten leer los únicos tres libros que permanecen casi intactos descubrirán que están manuscritos en un antiguo dialecto de la lengua común. El primero es un libro de plegarias para seguidores de un dios llamado Turtur. Un aventurero astuto puede atar cabos y relacionarlo con el mítico druida Turburt. Puede venderse este libro por 50 mo a un anticuario interesado en la historia de las religiones.

El segundo libro es una lista de antiguos hechizos de clérigo, que guardan una gran relación con los modernos. Un sacerdote que examine este libro encontrará una buena versión de Pasar sin dejar huella. Esta página puede ser empleada como cualquier otro pergamino por un clérigo de nivel 6. El libro valdría unas 20 mo, y no dice nada más que todo buen clérigo no conozca.

El tercer libro es un bestiario, un libro

que cataloga y describe criaturas mundanas o monstruosas. No es demasiado preciso (llega a incluir criaturas con diversos miembros y varias cabezas que jamás llegaron a existir), pero tiene su gracia. La página titulada «Hombre Cangrejo» muestra un ser glanduloso, resbaladizo, de aspecto malvado, que sólo guarda un parecido marginal con los miembros de la tribu. El autor escribe:

Los hombres cangrejo son un cruce perverso entre el hombre y los cangrejos gigantes, generado por impíos experimentos. Los especímenes escaparon y se multiplicaron por las costas, aterrorizando a otras criaturas. Se dice que su carne es rosada, y muy buena, por cierto.

Estos seres son descerebrados, y sin estructura social. Vagan siguiendo la voz de su sed de sangre, devorando criaturas, devorando incluso humanos, y deben ser evitados por todos excepto por enormes grupos de aguerridos guerreros.

Al lado hay una nota marginal escrita por otra mano:

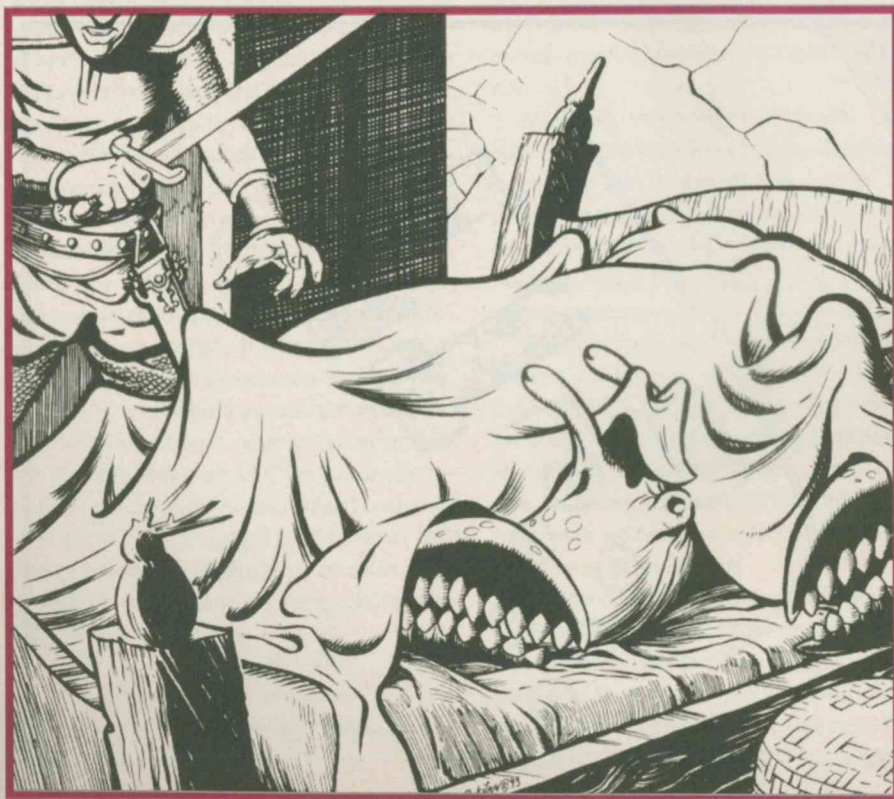
Están organizados y parecen inteligentes. Un líder les dirige. Podemos comunicarnos con ellos a través de hechizos, pero aún así hace falta mucha paciencia. Huyen y se esconden a la vista de los humanos.

El bestiario tendría más valor si se vendiera a un PNJ deseoso de creerlo que a un sabio dispuesto a verificarlo. Se podría vender por 100 mo a un primo rico, o 50 mo a un estudioso.

Mientras los PJ exploran la sala escucharán unos crujidos que provienen de la pieza adjunta, un dormitorio. Aquel aventurero que eche una mirada verá la cama abombada bajo el peso de algo enorme, oculto bajo una manta. Dos pinzas sujetan las puntas de la mantita.

Os presento a Caarocct, un jovenzuelo de la tribu. Está cerrando los ojos con mucha fuerza, esperando que los jugadores se marchen si finge ignorarlos. Permanecerá muy quieto hasta que los PJ abandonen la cabaña o traten de atacarlo. Entonces se lanzará hacia la salida y tratará de esconderse entre las dunas, berreando el grito de alarma.

Este es su primer Paseo de Fin de Año,





y todo le parece nuevo y maravilloso. Su concha es aún más débil que la de un adulto, y aún no ha alcanzado su tamaño definitivo.

En una esquina de la habitación hay un cofre de hierro, saqueado en el asalto final de los piratas. Una fina capa de arena en su interior disimula su doble fondo. Si los PJ descubren este panel, hallarán un documento que dice:

*En honor del Hermano Norntal,
nombrado Abad del Monasterio de la
Arena Blanca.*

*En el santo nombre de Turtur.
Fechado el 21 día de Halapur, 4. 190.*

El calendario usado en esas fechas era diferente del actual, pero cualquiera con habilidades de historia antigua, historia local, lenguajes antiguos o incluso astrología puede hacer una tirada que determinaría que Norntal fue nombrado abad hace cosa de un siglo.

Caarocct el Flexible: INT baja; AL N; CA 7; MV 9; Nadar 6; DG 2+2; PG 8; GAC0 19; Número de ataques 2; daño 1-4 / 1-4; Tam medio (1,75 m. altura); ML 10; PE 65.

9. - Scriptorium: Hasta las piedras explotaron por el enorme calor del incendio que destruyó el edificio. Dentro, los aventureros sólo podrán encontrar pergaminos chamuscados, cenizas de libros, y fragmentos de los esqueletos de cinco monjes que quisieron salvar los tesoros más importantes del monasterio. No pueden ser identificados (murieron hace más de un siglo) pero aquí yace Norntal, muerto defendiendo vanamente el scriptorium, lugar donde nacen los libros.

Dos hombres cangrejos, Yicctii (Pg. 17, Ml 14), una chica de color oscuro, y Tuunaa (Pg. 16), un macho amarillo oscuro, criban esperanzados entre las cenizas. No hay gran cosa para comer, pero Yicctii ha encontrado un bonito amuleto que ha colgado de lo que sería su cuello.

Si los PJ levantan la voz a menos de quince metros de ella, Yicctii se sorprenderá sintiendo que entiende la conversación. Porque este amuleto no es sino el amuleto de comprensión de Norntal, que le ayudó a comunicarse con los ancestros de esta tribu.

Un amuleto de comprensión duplica los efectos del hechizo de mago de primer nivel Comprender lenguajes, con unas ligeras modificaciones. Cualquiera ser inteligente puede emplearlo, sea cual sea su clase o profesión, siempre que posea oídos o cualquier otro órgano capaz de recibir sonido, si el lenguaje es hablado, u ojos, para leer texto. No es necesario que quien lo emplea sepa leer para interpretar textos, ni que toque a la criatura que intenta comunicarse para comprenderla. Así como con el hechizo, el efecto del amuleto puede ser bloqueado por algunos tipos de magia defensiva (como el hechizo de tercer nivel Página secreta y Escritura ilusoria), y no revelará mensajes cifrados como escritura normal.

El amuleto funciona durante la primera hora que una persona lo lleva puesto, y después se activa por concentración. (Quien lo lleva debe concentrarse sobre un lenguaje determinado o sobre un texto para comprenderlo.) No pueden descifrase palabras al azar. Así, en un bazar lleno de gente quien lo lleve no podrá descifrar todo el vocerío, pero podrá concentrarse en una o dos voces.

Un amuleto de comprensión suele tener 10d10 + 10 cargas. (Este tiene 26). Pueden recargarse hasta el máximo invirtiendo 50 mo por carga. Los puntos de experiencia sugeridos por la fabricación de este artefacto podrían ser unos 3.000.

El máster deberá dejar claro el poder de este amuleto a través de las reacciones de Yicctii ante la conversación de los jugadores. Es menos tímida que otros miembros de la tribu hermana de Ruuchk, y algo ha heredado del espíritu aventurero de la familia, y seguirá a los jugadores vigilando sus reacciones.

Así, si alguien dice: «Vamos a la playa», Yicctii se dirigirá en esa dirección. Si otro comenta «Creo que hay un hombre cangrejo en esa duna», mirará hacia ahí, etcétera. Por supuesto, si los PJ empiezan a discutir sobre algún método cataclísmico de terminar con toda la tribu, hará sonar el grito de peligro, y alertará a su raza de sus intenciones. Y si los jugadores parecieran tranquilos, se limitará a observarlos y a esperar.

Los jugadores han de darse cuenta que pueden comunicarse con ella, y emplearla como intérprete. Ella puede entender sus palabras —aunque pasen de común a

enano, gnomo, elfo o lo que sea—, pero sólo puede expresarse en el lenguaje de los hombres cangrejo. Puede traducir las palabras de los jugadores al resto de los cangrejos.

Lo más astuto que podrían decir los PJ sería «Llévanos ante tu líder». Los acompañaría ante Ruuchk, en la zona 10. Por supuesto, si matan a Yicctii y capturan el amuleto podrán entender el lenguaje de los cangrejos, pero no podrán hacerles llegar su voz. De todas formas, Ruuchk no será demasiado amable con nadie que haya hecho daño a algún miembro de su tribu.

Tuunaa, el macho, es el típico hombre cangrejo muerto de miedo ante los humanos. No intervendrá si Yicctii fuera atacada, luchando sólo en autodefensa o cumplien-

BIOLOGÍA CRUSTÁCEA

Los hombres cangrejo son increíblemente tímidos a la hora de discutir sus hábitos reproductivos, incluso entre ellos. Les da mucha vergüenza tener que reconocer que abandonan a sus larvas tras la concepción, para que sobrevivan como puedan en el peligroso océano.

Los ritos tribales celebrados durante el Paseo de Fin de Año son realmente plegarias a la Madre Océano, para que sus corrientes devuelvan a las crías a los terrenos de la tribu el próximo verano. La intensidad de la luz afecta hormonalmente a los cangrejos durante la estación del sol quemante, lo que les vuelve terriblemente maternales o paternales. Pueden reconocer por instinto aquellas crías que les pertenecen. Los predadores marinos limitan el número de larvas supervivientes a dos por pareja, aunque algún cangrejo ha tenido que poner huevos durante años antes de verse recompensado con una cría. El instinto es tan fuerte que un cangrejo sin hijos tratará de adoptar a viajeros o gente que esté tomando el sol.

Este cambio climático convierte a los hombres cangrejo en una raza menos xenófoba que de costumbre. Aún más, los anima a acercarse a los forasteros, dominados por su instinto paternal. Desgraciadamente, esto les deja indefensos ante un ataque de shauaguin, o cualquier otra raza. ¿Fue un accidente que los shauaguin atacaran a los ancestros de Ruuchk, precipitando el saqueo del monasterio de Norntal?



¿AQUI NO HAY PLAYA?

do órdenes de Ruuchk o Quaacl. Desaparecerá entre las dunas a la primera oportunidad.

10. – El templo: Este edificio en forma de T fue en otra época el centro de adoración del monasterio. Ahora es el alojamiento de Ruuchk Conchazul, líder de los cangrejos. Ruuchk está en casa un 50 % de las veces, el resto anda buscando comida.

El interior del templo es un lío de ladrillos y vigas caídos, donde los hombres cangrejo han excavado un camino en zigzag hacia el interior. Dos criaturas de tamaño humano pueden seguirlo a la vez. Las ruinas tienen un 30 % acumulativo de posibilidades de derrumbarse sobre cualquiera que intente trepar sobre ellas.

Ruuchk ha construido una imagen del Gran Cangrejo, dios de su tribu, dentro de la sacristía. Cuidadosamente montado a partir de cables, cadenas, palas, dos picas, una espada larga y pedazos varios de armadura, el conjunto está perfectamente pulido y revela una gran habilidad. Si los PJ consiguen robar la escultura (que se piensa hundir en la Madre Océano como culminación de los ritos de fin de año), podrán venderla por 900 mo en cualquier ciudad importante. Eso sí, puede que los hombres cangrejo se lo tomen a mal, y nunca más vuelvan a confiar en los humanos.

Un punto a tener en cuenta puede ser que Ruuchk conserva el pergamino de expulsar gente-sin-concha en las pinzas de la imagen mientras duerme en las cercanías. Un ladrón podría intentar obtenerlo sin despertarle tras la correspondiente tirada de moverse en silencio. Cuando sale a alimentarse o luchar, Ruuchk lleva el pergamino como símbolo de su cargo. Está protegido por una caja impermeable de marfil, valorada en 100 mo.

Ruuchk se convirtió en el Basurero de la Tribu (es decir, el jefe) tras la muerte de su padre, Auuck, que le había enseñado el oficio. La hermana de Ruuchk, Yicctii, también conoce los ritos, y sería su sucesor si muriera éste.

Ruuchk ha obtenido sus títulos a base de experiencia. Es el **portador de los bienes** porque siempre lleva consigo el hechizo. **El que habla al mar** por ser el encargado de dirigirse a madre Océano y al Gran Cangrejo en los ritos tribales (ver Biología Crustácea). Es el **carroñero de las**

bestias de la playa desde que encontró el cuerpo de un enorme calamar varado en la costa, del que comió toda la tribu. Y es el **que encuentra las conchas de metal enterradas** desde que descubrió el tesoro oculto de un pobre trapero que no volvió a ver más a sus monedas. Ruuchk aún lleva una cadenita en la cintura por valor de 100 mp.

Ruuchk es el responsable de que los ritos de año nuevo se desarrollen con toda corrección. Esto incluye encargarse de que ningún humano esté presente en la zona. Si descubre que llegan más gentes-sin-concha (por cierto, en su lengua llaman a las personas con armadura gentes-sin-concha-con-concha) saldrá corriendo a ver sus intenciones, y si vienen de tierra adentro o por el mar, no tendrá más remedio que expulsarlos, para cumplir el tratado.

Si los PJ han descubierto que la hermana de Ruuchk puede entenderlos (zona 9), pueden expresarle sus ideas mediante Yicctii. Si han capturado el amuleto, podrán entenderlo pero no replicarle. Las principales preocupaciones de Ruuchk son las que siguen:

1. – ¿Por qué las gentes-sin-concha vuelven a la playa de Arena Blanca cuando ya han terminado sus cantos, y Ruuchk ha blandido su pergamino para señalar el principio del Paseo de Fin de Año?

2. – ¿No se dan cuenta que todo lo que hay fuera de las Piedras Redondas (para los cangrejos actuales, el santuario de Turburt; originariamente, el pergamino se refería a las paredes del monasterio) y hasta la playa es propiedad de la tribu, y que el pergamino dice que el Gran Cangrejo no estará complacido si no expulsan a toda gente-sin-concha que venga del mar?

3. – ¿No es cierto que las gentes-sin-concha aceptaron no molestar a la tribu durante los ritos de la estación del sol cortito, así como la tribu no los molesta durante sus cánticos?

El Basurero de la Tribu y su heredera conocen el pergamino de memoria. Actualmente, ningún hombre cangrejo sería capaz de leerlo –si exceptuamos a Yicctii y su amuleto–. Si los jugadores piden que se les explique o consiguen la copia, facilítale el siguiente texto:

(Ver texto en página siguiente.)

Este documento aparece firmado por el

abad Norntal y lleva un ceremonioso morisco de Zitticck, líder de los cangrejos. El duplicado de los monjes fue destruido por el incendio del scriptorium.

Ruuchk Conchazul. Portador de los bienes y el que habla al mar. Carroñero de las bestias de la playa, el que encuentra las conchas de metal enterradas. INT media (10); AL L; CA 4; MV 9; Nadar 9; DG 3; PG 24; GACO 17; número de ataques 2; daño 1-6 / 1-6; Tam grande (3 m altura); ML 12; PE 65.

NEGOCIANDO UN ASENTAMIENTO

Hará falta una diplomacia muy delicada para negociar con los hombres cangrejo. El problema principal es la comunicación. Yicctii no quiere desprenderse de su amuleto de comprensión, pero un soborno de comida puede conseguir que se lo preste un ratito. El amuleto deberá pasar de humanos a cangrejos y viceversa mientras avanzan las negociaciones. (Norntal tuvo la suerte de un hechizo de Lenguas).

Si los PJ intentan usar la lengua de los signos o pictogramas, hazles actuar. Si el máster puede entenderlos puede que Ruuchk también sea capaz. Recuerda que la comunicación cangrejo-humana siempre ha sido difícil, y que incluso los más sesudos estudiosos sólo han podido llegar a dominar unas palabras. El máster puede decidir hacer tirar a Ruuchk por Inteligencia para interpretar los signos o pictogramas de los PJ.

Si se establece la comunicación, puede llegarse a un compromiso. Primero, los jugadores pueden afirmar que las «Piedras Redondas» (el santuario de Turburt) son los restos del antiguo muro. Si consiguen convencer de esto a Ruuchk hará que sus hombres abandonen las ruinas, permitiendo de nuevo el trabajo de los anticuarios. Segundo, los PJ deberán avisar a éstos que no debe molestarse a los hombres cangrejo en sus idas y venidas por la playa. Como los sabios van a venir por tierra, no serán molestados por la tribu a no ser que ataquen a los hombres cangrejo. Recordemos que el primer «malentendido» surgió cuando Ruuchk quiso explicar el contenido del pergamino a los espantados anticuarios.

EL FIN DE LA AVENTURA

Si los jugadores consiguen expulsar –o



Sépase que este documento es un tratado sagrado, aceptado por el abad Norntal, líder de los monjes del monasterio de la Arena Blanca, y Zitticck, cacique de la tribu de los hombres cangrejo que viven en estas costas.

Sépase que, desde hoy y para siempre, se garantiza a la tribu el derecho de paso en la playa de la Arena Blanca por fuera de las paredes del monasterio, zona conocida como las Piedras Blancas por los hombres cangrejo, hasta la línea del mar, para uso según su voluntad durante quince días a partir del solsticio de invierno, para la celebración de sus ritos de Año Nuevo según reconocidos por ellos en su calendario.

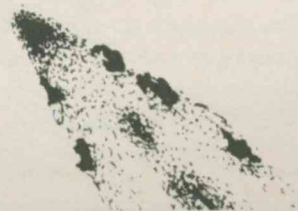
Sépase que, de aquí en adelante, será delito que un humano, gente sin concha, emplee la playa durante la época de la concesión.

Como pago por esta concesión, la tribu promete no permitir que nadie pise esta arena desde el mar, sea por barco, otro navío o cualquier medio, por ejemplo como los piratas que han venido asolando estas costas. La tribu no hará ningún daño a los humanos que porten mensajes o provisiones por la costa, o que llegaren por necesidad o ignorancia desde el interior.

Nosotros, los humanos, juramos abandonar la costa durante dos semanas, a partir de la noche del solsticio de invierno, y la tribu acepta esperar a esta retirada antes de entrar en el área para evitar daño accidental en cualquiera de las razas.

Nosotros, los abajo firmantes, aceptamos ser obligados legalmente en el nombre de nuestros dioses, el Santo Turtur del monasterio y el Gran Cangrejo que vive en la Madre Océano de los hombres cangrejo. Que cada una de las partes conserve una copia de este documento, para que este trato se recuerde por siempre.

Abbot Norntal





¿AQUI NO HAY PLAYA?

matar— a todos los hombres cangrejos, han cumplido con su deber, y recibirán las 500 mo (o 650, si negociaron astutamente). Eso sí, el máster se encargará de que se encuentre una copia del pergamino que contiene el tratado en el proceso de excavación, y sólo les concederá la mitad de los puntos de experiencia por no haber hallado una solución pacífica. Además, la noticia de que eran seres con sentimientos se extenderá, y los PJ recibirán bienvenidas más bien frías en los alrededores. Los PJ de alineamiento bueno pueden desear una peregrinación expiatoria antes de avanzar de nivel.

Si los jugadores consiguen completar la aventura con un mínimo derramamiento de sangre y negocian un compromiso

satisfactorio para ambas partes, serán recibidos como héroes. Puede incluso que puedan repartirse una recompensa de entre 1.000 a 1.500 mo, a discreción del máster.

Si los jugadores resultaran ser unos diplomáticos increíbles, pueden llegar a negociar un nuevo tratado, consiguiendo nuevos aliados para el rey. Su majestad, agradecida, doblaría la recompensa, y el máster encantado pondría 400 PE extra de su bolsillo para premiar a tan buenos jugadores.

FUTURAS AVENTURAS

Si los PJ deciden quedarse una temporada por la playa de Arena Blanca no les va a faltar trabajo. La noticia de que el problema ha sido solucionado encantará a los

anticuarios, pero puede que insistan en solicitar una guardia armada. De todos modos, cuando lleguen se sorprenderán con nuevos descubrimientos. Quizá nuevos edificios. ¿Qué fue de las forjas de oro y plata que atrajeron a los piratas? O puede que los jugadores encuentren el casco de un buque, sepultado por las tormentas. ¿No era éste un refugio para tormentas de los piratas?

Puede incluso que los visitantes se vean amenazados por shauaguin, llegados a la costa en un gran submarino para cazar cangrejos. Además de proteger a los hombres del rey y a la tribu de sus enemigos, los PJ tendrán que liberar a sus infelices esclavos, condenados a una horrible muerte bajo las olas.



MÁS SOBRE LA GEN CON 94'

Fotos de familia e
impresiones
subjetivas de
algunos que
pasaron por allí.

Fotos de Mariano Liwski

Otra vez aquí, peleando a brazo partido con el «déjà vu». Un local familiar de otros tiempos, amigos de siempre y gente nueva que te saluda como si te conociese de toda la vida. «¿Y quién es ese tipo?» Da igual, estamos aquí por algo. En vez de hablar como redactor jefe (ya sé que no soy capaz de callarme ni debajo del agua), he preferido ceder la palabra a algunas personas, allegadas de DRAGON o no, para que contasen

sus propias impresiones sobre la GEN CON. Que ellos os cuenten lo que vieron y sintieron en ese pedacito de historia que entre todos hemos contribuido a crear.

F. J. Campos

FAMOSAS ÚLTIMAS PALABRAS

A mí, lo que más me quedó grabado de la GEN CON fueron las frases pronunciadas en determinadas situaciones de las que fui testigo. Las que más gracia me hicieron fueron las siguientes:

«...Oye, mamá... esto termina a las once, ya vendremos luego todos juntos con fulanito...» (Un chico jovencito, hablando por teléfono en la entrada.)

«¡Qué agobio! Se ha portado todo el mundo tan bien que no hay a quien poner verde.» (Cierto redactor jefe, a un amigo.)



Vigil y Campos presentan el *Vademécum de Ravenloft* en la sala de conferencias. Se nota que no son seguidores de ese grupo llamado *Afraid To Speak In Public*.

En la mesa donde firmaban Elmore y Easley, el cartel rezaba así: «Han ido a comer: ellos también son humanos.»

«El lugar es perfecto, da un ambiente muy acertado al mundo del rol, el único problema es que queda pequeño...» (Eso lo dijeron varios personajes.)

«Oiga, ¿tienen sobres de *Super Deck*?» (Tipo con aire de cachondeo delante de un estand.)

«Perdona, ¿sabes de algún un bar para poder ir a jugar al salir de aquí? Es que somos de fuera.» (Dos chicos me lo preguntaron el sábado, a penúltima hora.)

«Son las nueve y media, hemos cerrado a las nueve y la gente parece que no quiere irse.» (Uno de la organización.)

También recuerdo el ruego de un lector gallego de DRAGON, de que si alguien le podía mandar el reportaje en vídeo de la GEN CON. Se hubiese divertido mucho, eso, seguro.

Me sorprende ver el «hambre» de jornadas serias que hay, y eso que muchos clubes, asociaciones o grupos de rol se montan sus jornadas a lo largo y ancho del año. Supongo que el listón ha quedado muy alto para próximas actividades de este estilo, ya que los aficionados son muy exigentes y van a querer más. Hasta los Días de Joc, habrá que armarse de paciencia, y a ver.

—Marta Dotú

Ningún sitio es malo para organizar una partida de cualquier cosa, aunque se trate del santo suelo.





Un aguerrido grupo de guerreros vestidos de sí mismos añade una nota de color y autenticidad a la GEN CON.

Atarazanas. De acuerdo. Alucinó con nuestra historia. ¿Os dísteis cuenta que estábamos jugando en un astillero medieval? ¿Que Cristóbal Colón paseó probablemente por las mismas piedras donde tirábais las cartas de *Magic*? Inenarrable. Tan cerca, y sin embargo tan lejos. De vuelta al cotarro. Al veros, no pude dejar de citarle aquella frase de Terry Pratchett: «El mundo estaba lleno de viejos. Ahora está lleno de jóvenes.» Una gran mayoría de los jugadores estábais muy ocupados dándole al chupete mientras nosotros jugábamos a *D&D Básico*. El resto eran mis viejos, viejos amigos. Lo mejor de estas jornadas. Lo

EL SECRETO DE LA INMORTALIDAD

Sábado, 12. Estoy hecho pedazos. El hombre que me enseñó a beber cerveza se está muriendo, y no puedo hacer nada por evitarlo. Llego a la GEN CON a mediodía. No tengo hambre, y sólo espero que no se me note demasiado. Mis amigos me cazan al vuelo y me invitan al mejor restaurante que pueden encontrar. Gracias, muchachos, con la tripa caliente me animo un poquito. Y las tertulias de la redacción suelen ser brillantes. Me presentan a una bellísima americana, Jill. Pero lo mejor de ella era su cerebro. Simpática y aguda, me fue devolviendo a mis sentidos. Después de comer, invité a Jill a dar una vuelta por las



Los ganadores del concurso de ilustración posan, rebosantes de alegría, entre Larry Elmore y Jeff Easley. En estas mismas páginas se publican sus meritorios trabajos.



mejor de todas mis jornadas.

Domingo por la mañana. Estacionario. Nada que hacer. ¡Cuánto daría por poder tirar de mi mandoble +2! Jill quiere conocer Barcelona. Maravilloso, la llevo al Tibidabo, una montaña que rodea toda la ciudad. Montamos en las atracciones del parque, y caminamos por el barrio medieval. ¡Qué bonita es esta ciudad un domingo por la mañana! No puedo dejar de pensar que probablemente los ojos de uno de mis amigos no van a verla más, pero, ¡día-

Hasta el papa Alejo I abandonó su retiro espiritual para darse una vueltecita por la convención. Atentos a la cara de mala galta del guardaespaldas con gafas oscuras, un tipo bastante conocido en ciertos ambientes.



Los participantes en el concurso de figuras se ufanan con sus pequeñas obras de arte. El de las gafas de primer plano no cuenta, que era de la organización, pero suponemos que quería hacer bulto.

blos! la vida sigue. No tengo derecho a pararme, y sé que si pudiera, estaría aquí conmigo. A pesar de eso, no tengo fuerzas para pedir dos birras en la barra de un bar.

El hombre que me enseñó a beber cerveza murió el miércoles siguiente. Pero no puedo sentirme del todo triste al recordarlos, gente joven, con ganas de luchar, de lanzarse a la calle por sus derechos, capaces de pelear si es necesario. Nuevas generaciones llenas de fuerza y energía. Nuevas generaciones que empiezan, que deben empezar, que tienen la obligación de reemplazar a la mía. Y esto es muy bonito. Porque he visto cuál es nuestra misión. Porque sé que debemos enseñar-

ros lo poco que sabemos, a beber cerveza, a jugar a rol... a apreciar a vuestros amigos. Y podré irme tranquilo a tomar unas birras con mi amigo, sabiendo que somos inmortales, que parte de nosotros permanecerá con vosotros, y con esta parte, cosas de otras personas. Y todo lo que os pido es que toméis las pocas cosas que hemos podido daros, y que sigáis trabajando. Y que algún día enseñéis a otros a beber cerveza. La GEN CON ya es del todo vuestra.

—Miguel Aceytuno



Se jugaba a *Magic* y a lo que fuese en cualquier parte. Lo gracioso es que la superficie roja que veis era parte del acotamiento del espacio central, y el cartel en catalán reza: «Dejen libre este espacio, gracias.» Ni por esas, colega.

Nota de Redacción: El abuelo de Miguel Aceytuno cayó gravemente enfermo durante la celebración de la GEN CON, falleciendo por desgracia unos días más tarde. Ello no fue óbice para que nuestro colaborador faltara a su obligación, lo cual le agradecemos de todo corazón y confiere un valor muy especial a sus palabras.

SIN PERDON

La GEN CON es ya para mí un caleidoscopio de imágenes y recuerdos, unos muy buenos y algunos un tanto deslucidos. Hay motivos sobrados para tirarse flores, pero también para buscar puntos mejorables. Todos coincidieron en que faltó sitio, a pesar de que había mucho. Hubo quejas al respecto de los campeonatos, como el de AD&D, en el que la selección fue un tanto dura y abrupta, sin dar ocasión de lucirse a

Gente, gente y más gente, jugando, paseando, mirando o filosofando. ¡Hasta en el lavabo había «overbooking»!



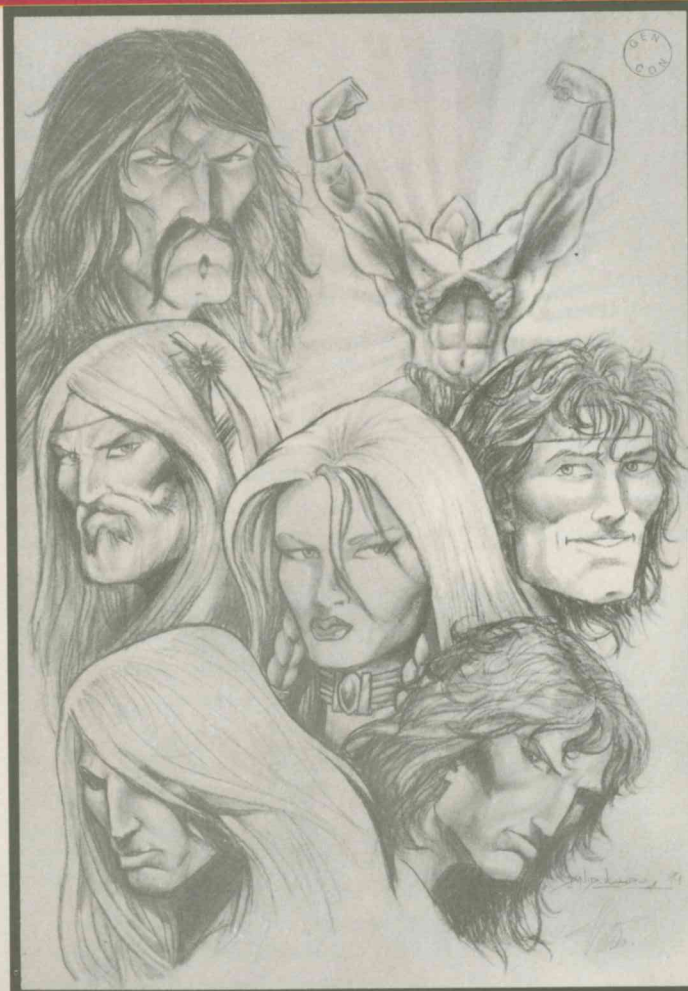
los participantes. En otros faltó gente, no se sabe si por desidia o por mala organización. Se anunciaron cosas que luego brillaron por su ausencia: yo misma afirmé una serie de cosas en **DRAGON** que luego, nada. Aunque hay que agradecer que la parroquia fue muy condescendiente con ello. No creáis que nadie se cortó por eso: los más mayorcitos, que si no había cerveza en el bar, sólo refrescos; los más jóve-

nes, que ni en el suelo podían jugar a cartas. Los cuitados venían a mí, o al primero de la organización que pillaban, y decían lo que no les había gustado con total naturalidad y sin animosidad. A la hora de las alabanzas, tampoco fueron parcos. En un evento de tal magnitud tiene que haber de todo, y no me canso de repetirme a mí misma que fue la gente y el ambiente que generó lo que minimizó las pegas e hizo

grande a esta GEN CON. El cutrerío asomó la cabeza por varios frentes, pero los jugadores supieron perdonarle la vida. Al fin y al cabo, estábamos de fiesta grande.

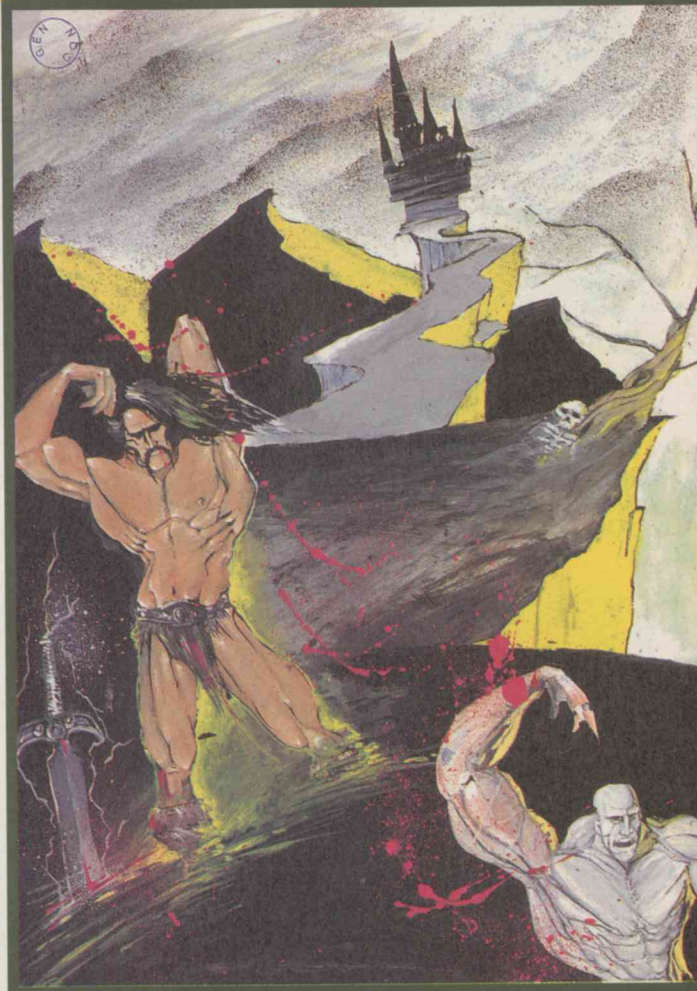
Los stands comerciales, en general, quedaron muy satisfechos con sus resultados, tanto económicos como promocionales. Nadie puso el grito en el cielo por el precio de las entradas (cuatrocientas pelas estaba bastante puesto en razón) y todo el

CONCURSO DE



Primer premio del Concurso de Ilustración
(Categoría: Héroe)

Disposable Heroes, de David Vellido Guedella
Granollers (Barcelona)
Original a lápiz y carboncillo



Segundo premio del Concurso de Ilustración
(Categoría: Héroe)

La Danza del Fuego, de Marco Antonio González Morano
L'Ametlla de Mar (Barcelona)
Original con acrílicos

mundo pudo entrar y salir a su antojo. Quienes vinieron a iniciarse, salieron con una sonrisa de oreja a oreja y cara de haber encontrado el amor de su vida, y de esos hubo a montones. Clamorosa la presencia de Easley y Elmore, que casi acaban con el brazo partido de tanto dibujar y firmar. Les vi dedicar hasta tazas para el desayuno con el logo de TSR. Con eso os lo digo todo.

No hubo cañonazos a la línea de flota-

ción ni puñaladas traperas entre el personal como en otros tiempos de cierta crispación rolera. La diversión y la amistad triunfaron por encima de todo, y hasta Zinco fue capaz de sentar en la misma mesa a la hora de comer, todo armonía y buenos modales, a representantes de FASA y TSR.

El sábado a las once de la noche hubo que sacar la escoba, porque la asistencia no se iba ni a tiros. Señal de que estaban a

gusto. Cuesta pensar que todo aquello, que me veo incapaz de explicar sólo con estas modestas líneas, no fue un sueño, y que se repetirá, Dios mediante, dentro de algunos meses. Si ponemos de nuestra parte para solventar los patinazos, esto no habrá quien lo pare. Por mí, ya me pueden ir apuntando para la próxima. No me gustaría perdmelo por nada del mundo.

—Laura Balestra

ILUSTRACIONES



Primer premio del Concurso de Ilustración
(Categoría: Dragones)
Last Flight, de José Macizo Aguirre
Canovelles (Barcelona)
Original a lápiz



Segundo premio del Concurso de Ilustración
(Categoría: Dragones)
Ubi Sunt?, de Daniel Jimbert García
Barcelona
Original con lápices de color

RUNAS Y PERGAMINOS

¡Y NO ES UNA BATIDORA

El tercer brazo

Larry Niven & Jerry Pournelle

Eds. Martínez Roca, Col. Gran Superficie
Barcelona, 1994.

Si no hace mucho os comentaba las excelencias de un texto clásico como era/es «La paja en el ojo de Dios», y decía que ansiaba una segunda parte, esta vez mis informadores americanos me han fallado y tengo que reseñar, con gran orgullo y humildad a la vez, esta siguiente entrega de los maestros que hicieron grande una obra como «La paja...»

La pregunta es: ¿responde a las expectativas que yo mismo había trazado al respecto de las continuaciones de esta obra?

La respuesta, rotunda e inevitablemente, es sí. La utilización de los personajes debidos, el buen empleo de la amenaza de los mentirosos y sinceros pajeños y la trama, en este caso más política y diplomática que de acción y contacto, como era la primera novela, hacen de esta segunda parte una «siempre fue bueno volvernos a encontrar» en contradicción con el refrán popular.

El argumento es simple. El sistema pajeño sigue bloqueado (esto es revelar la historia de la primera parte a aquellos pobres mortales que no hayan leído «La paja en el ojo de Dios», pero soy enteramente egocéntrico: si no la han leído después de mi entusiasta comentario, hace unos cuantos números, es que o bien son neonatos al respecto de esta columna o es que deben seguirla con mejor regularidad que hasta ahora); decía que sigue bloqueado, pero la amenaza persiste. Y la amenaza se centra en una frase, como es «la mano que aprieta», que sólo alguien que haya estado en contacto con los pajeños es capaz de entender. Y resulta ser una casualidad. Pero es una casualidad «Eddie el Loco» —mis lectores habituales que siguen mis consejos podrán entenderlo—, que desde una ficción o locura conduce a una realidad.

«La mano que aprieta», aquí traducida como «El tercer brazo», es una obra que me ha interesado en su traducción castellana, que me ha hecho suspirar y que me ha remitido continuamente a la primera parte no para compararla en su desfavor sino como obra continuada. Sólo falta, para que la edición fuera perfecta, que el libro no marcara la resurrección de un traductor tan discutible como es Elías Sarhan, cuya más encomiable virtud ha sido —y salvo enmienda, será— el empezar mi búsqueda particular de la edición americana. A ver si me entero de todas las sutilezas que Niven y Pournelle, esos dos genios grandes como vigas, pueden darme, ¡por la mano que aprieta!, en esta genial continuación que se llama «Mouli...» ¡Perdón!... «El tercer brazo»

HUMILDAD

El refugio

Javier Redal y Juan Miguel Aguilera

Eds. B, col. Nova Ciencia Ficción número 65.
Barcelona, 1994; 2.500 Ptas.

Hace unos días, un buen amigo me comentaba las expresiones/represiones concurridas en la convención española de CF celebrada en Burjassot:

todo el mundo es bueno, y si no lo es, pues es que es menos bueno.

Muy lógico. Y educado, amable, considerado, cívico, diplomático; y tremendo. Porque los comentarios (y los prólogos) abundan en más de lo mismo: pasó la época en la que nos teníamos que sentir acomplejados frente a esos seres suprahumanos llamados escritores de CF anglosajones. Ahora somos nosotros los que estamos a su altura, la ciencia ficción hispana ha llegado a igualarse a la norteamericana y es sólo ese maldito chauvinismo yanqui el que impide el adecuado reconocimiento a nuestros escritores. Todo muy bonito. Y lógico y razonable, porque es verdad. Aunque no en el sentido en el que nos lo quieren hacer ver.

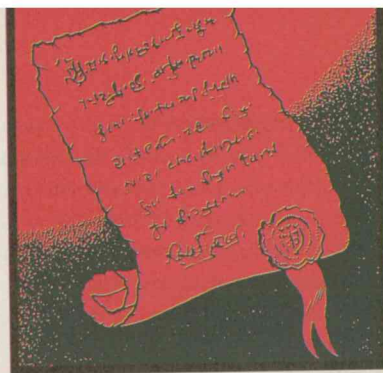
Hace años que me vengo quejando de la mediocridad que invade a la CF norteamericana. De lo malas que son las novelas que se publican, y de cómo (¿sacrilégio?) un autor mediocre, a fuerza de ponerle vulgaridad y producción al asunto, puede llegar a desbancar en el apartado de premios a los inmensos Harlan Ellison y Fritz Leiber. (De hecho, acaba de suceder con el premio Nebula según me informa el último número de *Locus*.)

La CF española parece haberse creído aquello de que si el campeón americano de salto de longitud tropieza y cae, el tropezar y caer del españolito es equipararse en méritos y gloria a toda la historia del atletismo de los USA.

Lamento decir —loco escéptico entre tanta euforia— que no es cierto.

Más o menos en los mismos días estaba a punto de acabar de leer «El refugio», una novela interesante y exasperante a la vez. También por la misma época pude leer unas críticas a la novela. Eran curiosas. En un punto decían: «El refugio tiene, en sus primeras páginas, tantas ideas como para hacer veinte novelas», afirmación con la que comulgaba totalmente. Acto seguido, el crítico se descolgaba con una cita —que puedo asegurar que era literal— para demostrar su tesis. La de las ideas la demostraba, lo que sucede es que es una de las demasiadas numerosas ocasiones en que el dúo —sí, dos personas— cometen una falta sintáctica/narrativa de proporciones garrafales.

Y ahí vamos. «El refugio» es una novela impecable en cuanto a imaginación, ideas y razonamiento científico; incluso diría que es instructiva en muchos puntos, e incluso iluminadora en cuestiones de física, astronomía y xenobiología hipotética. Una novela impecable en todos estos aspectos (o casi; a «Mundo anillo» de Larry Niven los muy expertos le descubrieron fallos. Yo, como crítico literario que soy, no se los he sabido o podido ver).



Pero, amigos y vecinos, cuando quiera comprar un libro de futurología, prospectiva o exploración hipotética del espacio, iré a la sección científica de la librería, no a la de ciencia ficción. ¿Se han fijado? En el segundo vocablo, quiero decir. Ficción. Igual a narrativa. ¿Y por qué «El refugio» tiene que estar tan mal escrita, romper el ritmo narrativo cada dos por tres y tener personajes de cartón piedra?

La narrativa es y tiene que ser eso, narración, no solamente ciencia o bonitas ideas. Y hay que respetar ciertos convencionalismos, como por ejemplo no alargar la escena —ni dramatizarla tanto— en la que la protagonista (si es que los autores me entienden: creo que ella era la protagonista; no sé si ellos lo tienen tan claro) resulta que se medica/droga para poder tener más capacidades subcuánticas. Escena que, además, no sirve para nada en la novela.

O cómo no romper una escena de tensión para incluir otra, también de tensión, con lo cual el lector se desorienta. O aprender a dar diferencias psicológicas a los personajes (a mitad de la novela estaba hecho un verdadero lío al respecto de quién era quién). O, en resumen, a no «infligir» —según Redal & Aguilera— los códigos de la sintaxis. Yo, distinguidos autores, *infrinjo* el código de circulación o el de urbanidad. Sólo *infligo* castigos a mi gato cuando se porta muy mal. Supongo que debe de ser cuestión —¡ja, ja!— del traductor. O del corrector, o del director de la colección. O más bien, de lo que se vio en la convención. La adecuada y políticamente correcta actitud de reunirse los amiguetes y decir que no somos tan malos, que estamos a la altura de los norteamericanos, que podemos hacer cosas que a ellos les hacen ganar premios. Lo lamentable es que es cierto, estamos a su altura... del peor Clarke y del peor Niven. Pero esa altura no es más que la de un atleta caído. Y sin embargo, por las críticas, los elogios y las comparaciones seguimos estando peor: el norteamericano mira al frente y sólo ve tierra. Nosotros miramos al frente y sólo nos vemos el ombligo.

—Lluís Salvador



¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más...

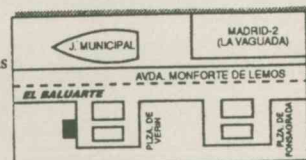
PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm: Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...



JAQUE MATE

En primer lugar, .CW12 dejadme que os desee un buen año a todos. Un buen año que espero que podamos disfrutar todos, tanto en novedades como en ofertas lúdicas, convenciones y otras reuniones afines. La verdad es que poco a poco vamos poniendo años, y eso se debería traducir en experiencia y ésta, a su vez, en buenos resultados en productos. De poco nos va servir dentro de nada el decir que éramos jóvenes y no había dónde agarrarse. Ahora el mercado del rol ya empieza a ser gato viejo, al menos para los que damos conocimiento a los más jóvenes. Que sea así, pues, durante este año de 1995.

FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA

FASTASTIC DE SITGES:

THE GAME

Original: Patronat Municipal Sitges
Comunicació, Patronat Municipal de Turisme
Realización: Firefly Inc.

¿Qué demonios hace un nombre como éste en un lugar como el que estamos? ¿Qué rayos es, un juego, un avión, un librito?... Estas y muchas más preguntas estarán siendo formuladas por los aficionados a esta sección. La respuesta es muy sencilla y pasamos a ofrecerla a continuación.

He querido destacar este producto por varias razones. La primera es porque a pesar del nombre, la relación que conlleva con otros elementos menos jugables y la puntualidad (lo específico) de su interés, se trata de un juego de mesa tan aceptable en este apartado como cualquier otro. Por otro lado, porque detrás del nombre de Firefly se esconden un grupito de personajes que conozco muy bien, amiguetes incluso de la mayoría de las «viejas glorias» del mundo de los JdR. Sus nombres están en la primera página y no voy a decir quiénes son. El último motivo, y el más importante, es que una vez leído y examinado, me pareció no por menos original y bien intencionado, así que adelante con ello.

Festival... Sitges: The Game no es ni juego de rol, ni de estrategia, ni de diplomacia. Es pura y simplemente un juego de mesa y por tanto mantiene los mismos alicientes y limitaciones de sus hermanos de camada. Como ya hemos dicho, es un juego puntual, sale sólo durante las jornadas del Festival, y va dirigido a cinéfilos de este ciclo y para incondicionales del entretenimiento clásico. Este hecho, evidentemente, reducirá su cuota de mercado y jugabilidad. Pero en ningún momento debemos perder de vista su intención: esto es lo que hay. No me estoy excusando por ellos, pero quien busque más pies al gato, se equivoca.

El juego contiene unas reglas muy sencillas. Su objetivo es simular la dinámica de los espectadores del festival, intentando ver el máximo de filmes posibles. Para lograrlo, el jugador deberá contestar unas preguntas sobre cine fantástico o sobre la villa de Sitges, donde se desarrolla tanto el Festival auténtico como el propio juego. En el tablero de juego vienen marcadas unas casillas que corresponden a hoteles, restaurantes, bares, zonas de interés y, cómo no, los cines o salas donde se exhiben las películas. Cada jugador (seis en total o bien en grupos) deberá recorrer las casillas del tablero, intentando sobrevivir a las extenuantes jornadas de ciclos y pases de películas que hay, sin quedarse sin fichas de comida o de dormir, las cuales, una vez agotadas, te obligan a retirarte temporalmente del juego (hasta el día siguiente). La incursión de dados para dar aleatoriedad a las preguntas o a las incidencias ponen la guinda a este evento.

Sus reglas son simples, muy elegante de diseño y sobrio de contenido, realmente han conseguido dar cara y ojos a una iniciativa de la que, y ellos lo saben, siempre se habla mucho, pero al final se queda en nada.

El juego se marca el detalle de estar en catalán (cómo no, Sitges es un pueblo de Catalunya), castellano e inglés. Todo un trabajo político de lenguas.

En definitiva, un juego del que disfrutarás un rato, sólo si eres aficionado al tema, aunque su sitio en una estantería como recuerdo del festival lo tiene asegurado. Esa era su intención y ahí está.

LA GRIETA DEL TRUENO

Original: Módulo de expansión para D&D. TSR
en inglés y Borrás en versión castellana.

Salida al mercado: Noviembre del '94

«Goter» es la palabra que yo emplearía para definir a Borrás y D&D (uno de sus mejores productos). No en el sentido despectivo de agujero a reparar, sino a la acción que produce su creación. Desde que D&D apareció en su nueva versión castellana de la mano de Borrás, ellos sabían, y nosotros también, que no podían mantener un ritmo acelerado o continuo de producción sobre él; por lo tanto, optó por la medida clásica, no de esta clase de juegos, sino más en su línea como fabricante líder de juegos de mesa. Cada año sacaría alguna novedad, y listos. En definitiva, cada año lo ha hecho y éste no va a ser menos. De momento, a mis manos han llegado dos. El primero, *La grieta del trueno*, se nos presenta como una expansión de esas que tanto necesitan los DM novatos. No es ningún módulo de aventura: aquí hallaremos la descripción de la zona bautizada como «grieta del trueno», donde

el DM
p o d r á
inventarse

mil y una historias. Es muy posible que el DM y sus jugadores nunca hayan salido de «casa», o sea, sólo han explorado «dungeons» y no han salido aún a la superficie, desconociendo el verdadero mundo de «arriba». Este módulo de expansión será una muy buena herramienta para ello.

En el interior de la caja encontramos unas instrucciones sobre el lugar, sus descripciones históricas, sus personajes, y sus tres ciudades o poblaciones más importantes (sobre todo Melinir, una ciudad ejemplo de convivencia y orden). Sus lugares de interés y más conocidos, así como pequeñas ayudas para la correcta guía del DM. También observamos unas pantallitas (las tapas del libro), donde están dibujadas las estructuras de las tres ciudades. También posee un gran mapa a color sobre la zona, con las distancias marcadas.

En fin, se trata de un buen complemento para iniciarse, motivo que queda patente al principio del libro del DM. Bien realizado, aunque acostumbrados al AD&D habrá quien lo encuentre falto de información. No hay que darle más vueltas, es un nivel básico y así lo aceptamos.

RECORTES

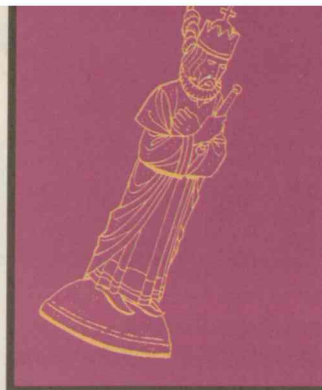
El otro módulo de expansión tiene el nombre de *El misterio de la espada de plata* y está diseñado para jugadores de nivel 2-3. Pronto lo podremos comentar.

Esperamos la participación de todas las empresas que hayan realizado lanzamientos, y poder recibir todas las novedades que hicieron su aparición en *Gen Con 94*.

Ediciones Zinco ha lanzado el *Manual Técnico 3050* para *BattleTech*. En él se describen los mechs de la Esfera Interior y también los utilizados por los clanes.

Aunque quizá pueda parecer fuera de contexto, creo que esta noticia es de interés para todos los aficionados. SERVICOM, la primera empresa estatal dedicada a la distribución de información on-line (las llamadas «autopistas de la información»), mantiene entre sus apartados un fórum dedicado a los JdR, al igual que varias secciones incluidas dentro de una red internacional llamada Internet. Yo soy su moderador (trabajo en esta empresa desde su inicio) y pronto voy a iniciar diferentes actividades on-line y por módem entre sus usuarios. Una nueva iniciativa para este sector.

—Alex Miquel



CON PIES DE PLOMO

LA SABIDURIA DE LOS COLORES

Lo primero es lo primero: queremos felicitar y dar las gracias a todos los aficionados al plomo que sigan con nosotros un año más. Y para premiar su fidelidad, les tenemos preparadas un montón de sorpresas, para que mejoren un poco (o mucho) en el pintado de sus figuras.

Para empezar, Ferran Capo, el ganador del concurso de pintado que «Juegos Sin Fronteras» organizó en las pasadas GEN CON de Barcelona, explicará cómo consiguió llevarse a casa el codiciado premio de este primer certamen:

«La miniatura tiene una base de color blanco, ya que así los colores serán más vistosos.

«La cota de malla está pintada con color oro, y después lleva un lavado en marrón muy diluido en agua, para oscurecer las depresiones. Con la pintura seca, he aplicado un pincel seco con color oro primero y con plata después, para hacerla brillar. Todas las partes de oro están pintadas de la misma forma.

«La tela está pintada con azul medio y varios pinceles secos (cada vez más «secos»), de azul mezclado con blanco (cada vez más «blanco»), creando un degradado. Las botas tienen de base marrón chocolate, y las partes más superficiales están pintadas con una mezcla del mismo color con marrón cuero. El rojo del plumero y de los rebordes de la armadura han sido degradados con naranja y amarillo, al igual que la decoloración del yelmo. La cara esta pintada con piel morena y un pincel seco de piel pálida, con un lavado de marrón (el mismo que se ha utilizado en la cota de malla).

«Los ojos los he pintado de la siguiente forma: primero una línea gruesa de negro; después, en el interior de esta línea, otra blanca muy fina con un punto negro en el

centro. Para terminar, el estandarte está pintado sobre un trocito de papel y después pegado a la lanza.»

Se supone que después de leer lo fácil que es pintar una figura y ver lo bien que queda, ya le habréis perdido miedo a los pinceles y estaréis deseando apuntaros al próximo concurso. Como explicaciones adicionales, os podemos decir que las pinturas que se han utilizado son de la marca *Miniature Paints*. En las fotos se pueden ver asimismo algunas de las mejores figuras que se pintaron durante el certamen, además de la flamante ganadora. Los más avisados podréis descubrir a qué «escuela de pintura de figuras» pertenece cada autor, gracias a detalles y colores. ¿No es así?

Por nuestra parte, y para que no se diga, añadiremos unos breves consejos de pintado sobre una de las novedades comentadas en el número anterior, concretamente el nuevo dragón *Smaug* (M 345), de la que sólo disponíamos de la ilustración promocional. Una vez abierta la caja y limadas todas las juntas para su perfecto acoplamiento, se pegarán las piezas con un pegamento tipo cianocrilato o similar. La base se aplica en negro cubriendo todo el conjunto; posteriormente se aplican sucesivos pinceles secos en rojo escarlata. No desesperéis en los primeros pinceles secos, ya que al principio no se notan demasiado: el rojo escarlata, por composición, tapa muy poco a pincel seco. Empezarán a apreciarse después del cuarto o quinto, teniendo en cuenta que el pincel tiene que estar húmedo y con poca pintura. Para los que tienen poca paciencia, se puede conseguir un efecto similar, pero no igual, dando una base en rojo y pasando a dar, ya seca, un lavado abundante de negro.

Una vez conseguido que las escamas resalten lo suficiente de la base, se aplica un pincel seco de rojo mezclado con un poquito

de naranja, iniciando

más en aquellas zonas que se deseen resaltar. En las alas, el pincel seco sólo se aplicará en algunas zonas determinadas, como los huesos y en los pliegues: fijaos en las fotografías. El siguiente paso es dar un pincel seco añadiendo a la mezcla anterior una considerable parte de amarillo, en la panza del dragón y en las zonas con más luz.

Para finalizar el trabajo, se hace un lavado con tinta roja en las alas y el cuerpo, a excepción de la tripa y cola, donde se aplica tinta amarilla.

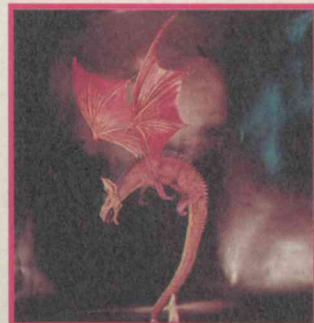
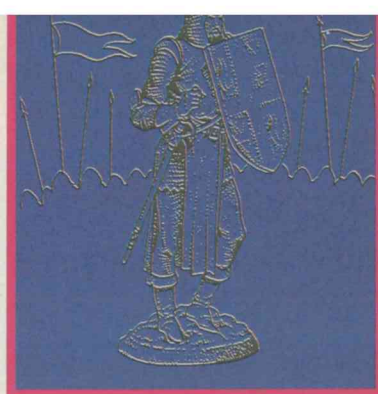
Hasta aquí, las clases de pintado, y ahora damos paso a las próximas novedades del señor Mark Copplestone y sus *Future Warriors*. Nada más cañero y espectacular que un blíster de cinco endoesqueletos (Ref. 1520) con armamento pesado y que dejan en ridículo al mismísimo Terminator: recomendables apasionadamente. La pintura es muy sencilla: base en negro, pincel seco en plata o cota de malla, y los ojos, de rojo.

También están disponibles las referencias de Harlequin Miniatures, de las que ya hablamos en el número 16, y de las que ahora mostramos algunos de los esqueletos de la serie.

Nos despediremos a lo clásico, esperando que Papá Noel y los Reyes Magos hayan sido buenos con vosotros... y que la fuerza os acompañe.

(*) Mithril Miniatures, Miniature Paints, Harlequin Miniatures y Grenadier son marcas registradas, y están distribuidas por «Juegos Sin Fronteras». Disponibles ya en las mejores tiendas de rol del país.

—Mariano Liwski y Angel Carrillo
(Fotos de Mariano Liwski)



La Venganza se Smaug



Gandalf contra el Balrog de Moria



Arriba: Figura finalista M 133 Guardian de La Ciudad del Lago. Abajo: 1520 Endoesqueleto



Figura ganadora Cen Con 94

BYTES Y MAZMORRAS

¡GRANDES BOLAS DE FUEGO!

¡Qué alegría de volver a encontrarnos, muchachos! Hacía más de un año que no sabía nada de vosotros. Hemos entrado por la puerta grande en este 1995, año del que estoy convencida de que va a ser soberbio a todos los niveles, especialmente los lúdicos.

A pesar del título que le he puesto al artículo (es el primero que me ha venido a la cabeza), no vamos a hablar del genial «Killer» Jerry Lee Lewis, sino de algo que se juega con bolas... y mucho cuidado con hacer chistecitos subidos de tono. Me estoy refiriendo a los juegos de *pinball*, mesa americana, petacos o «máquinas del millón», un recreativo de venerable tradición que está viviendo una nueva juventud gracias a los nuevos formatos digitales a los que estamos tan acostumbrados.

La fascinación por el *pinball* no es cosa nueva que nos coja de sorpresa. A partir del *Tommy* de los Who, estas máquinas llenas de lucecitas y obstáculos han entrado a formar parte de la cultura pop y de nuestras vidas. Los modelos actuales «avant la lettre», fabricados por Bally Midway, Sega o Data East, y que se centran en temas tan diversos como *Batman*, *Street Fighter II*, *Tales From The Crypt* o *Star Trek: The Next Generation* han alcanzado un nivel de complejidad y espectacularidad tal como para justificar las cien pelotas que suele costar una partida. Por otro lado, la conversión de los «bumpers» y las bolas rebotonas a los sistemas domésticos lleva ya años funcionando, con buena acogida por parte de los usuarios. Ya en el Spectrum se podía jugar a *Pinball Wizard* (de nuevo los Who); anda el tiempo y te tropiezas con un *Revenge of the Gator* en la *Gameboy* (uno de los más simpáticos), o los *PinBot*, *Crüe Ball* y *Super Pinball* en Nintendo y Segas de 8 y 16 bits. De locura.

Pero donde se está viviendo una auténtica paranoia sobre el particular es en los ordenadores PC. Diversas versiones del juego de «petacos» pugnan por meterse al usuario en el bolsillo, y han desatado una auténtica adicción a utilizar los «shifts» como mandos para golpear la bola. Antes de pasar a comentar los disponibles en la actualidad, y que te harán pasar muy buenos ratos, me gustaría reivindicar un muy buen juego de *pinball* para PC, ya antiguo e injustamente olvidado. Se trata de *Macadam_Bumper*, de Ere

Informatique, una joyita creada por Remi Herboulot, y que aparte de ser precursor de los lujosos *pinballs* digitales presentes, permitía ajustar todos los parámetros a tu gusto y diseñar tus propias mesas. A pesar de que sus gráficos EGA han envejecido prematuramente, sigue siendo una opción muy recomendable para los ordenadores más limitaditos. Y dicho esto, metámonos en harina.

Tristan Pinball es el desconocido de la tanda. Es un juego que proviene del Macintosh (*Silver Balls*), es muy sencillo de diseño y su pantalla es estática, lo que lo hace muy recomendable para los que se «marean» (luego veremos el porqué). Tiene una única mesa, estilo fantasía medieval, es fácil de jugar y acepta VGA, SVGA y tarjetas de sonido diversas. Es simplemente para jugar a *pinball*, sin dejarse deslumbrar por gráficos apabullantes o puntuaciones de vértigo.

Silverball pasa por ser el responsable del desmadre propiciado por el tema. Creación de Epic Megagames, se trata de la versión comercial del siguiente *pinball* que comentaremos. Dispone de cuatro mesas (*Fantasy*, *Blood*, *Snooker Champ* y *Odissey*), y se le puede añadir una quinta, *Nova*, gracias a un disco de shareware. Trabaja en resolución 320 por 200, por lo que la pantalla hace scroll siguiendo a la bola (es la solución por la que han optado los programadores en todos los juegos comentados para que las mesas sean rectangulares en vez de cuadradas, utilizando toda la pantalla): de ahí lo que os decía del «mareo». Tiene algunos pequeños defectos de programación, y el «sprite» de la bola dista de ser perfecto, pero el sonido es muy bueno y la jugabilidad está garantizada. Requiere un 386 como mínimo.

Epic Pinball es la versión shareware de *Silverball*, con el que comparte presentación y código, pero no mesas. La versión de libre distribución tiene una sola mesa, *Android*, plenamente jugable. Puedes registrar uno, dos o tres «packs» de mesas distintas, con lo que puedes llegar a disponer de doce diferentes. Para él vale todo lo dicho con *Silverball*, ya que se trata de dos versiones diferentes del mismo programa. Hace relativamente poco ha salido un nuevo «pack» del *Epic Pinball*, bastante mejorado con respecto a sus antecesores, y cuatro nuevas mesas que quitan el hipo, como *Toy Factory* o *Cybergirl*.

Pinball Dreams es el que, a la chita

callando, se ha instalado en más ordenadores. Gráficamente se puede decir que es el más pobre, con cuatro mesas muy desiguales entre sí (*Ignition*, *Steel Wheels*, *Beat Box* y *Nightmare*) y la consabida resolución de 320 por 200, que no ayuda a mejorarlo. El sonido está muy logrado, eso sí, y su jugabilidad es alta, a pesar de que la bola tenga una curiosa tendencia a contravenir las lógicas leyes de la gravedad. También le ha salido un hermanito, *Pinball Dreams 2*, sustancialmente mejorado y, cómo no, con cuatro mesas de *pinball* más: *Neptune*, *Safari*, *Revenge of the Robot Warriors* y *Stall'N'Turn*. Las ocho al completo están presentes en *Pinball Dreams Deluxe*, la versión CD-ROM. Se han incluido animaciones en 3D de las mesas, opciones de alta resolución para todas las mesas (lo que mejora el juego una barbaridad) y una curiosa historia de los *pinballs*, con imágenes digitalizadas y textos en cinco idiomas, inclusive el español. De lo mejorcito en juegos CD que se encuentra actualmente, y por poco dinero (unas cinco mil del ala).

Y para postre he dejado el que, en mi modesta opinión, es el mejor del grupo: *Pinball Fantasies*. Es de 21th Century Entertainment (la misma firma que creó el *Dreams*), y en él han volcado todo su buen hacer «pinbalero». En un alarde de originalidad, disponemos de cuatro mesas, a cuál más divertida: *Party Land*, *Speed Devils*, *Billion Dollar GameShow* y *Stones'N'Bones*. Dispone de alta resolución para máquinas potentes, pero en baja puede funcionar hasta en un 286. Aprovecha al máximo

ALGUNAS CURIOSIDADES SOBRE EL PINBALL

En todos los juegos comentados existe la tecla de «nudge» o «mover la máquina», que hace más real el juego. Definid para ello la barra espaciadora, que es la más fácil de acceder con las dos manos sobre el teclado, y no abuséis de ella, o haréis falta («tilt»).

Por juegos, las mesas que dan puntuaciones más altas son:

SILVERBALL: *Fantasy* y *Odissey*.

EPIC PINBALL:

Android, *Pot of Gold*.

PINBALL DREAMS: *Steel Wheels*.

PINBALL DREAMS 2: *Stall'N'Turn*.

PINBALL FANTASIES:

Stones'N'Bones.

Por si a alguien le interesa y lo



la tarjeta de sonido, aunque ésta sea una misera Adlib, y el comportamiento de la bola es el más real de todos los *pinballs* comentados. Incorpora lotería para bola extra, modo mono/color y animaciones en los marcadores digitales. Probadlo y me daréis la razón.

En todos ellos descubriréis que las combinaciones para lograr puntos y bonos especiales es tan enrevesada como en las máquinas de verdad. El modo más divertido es el de varios jugadores, en la clásica y sana competición de «a ver quién hace más puntos». En este caso, y si sois más de tres, jugad con tres bolas en vez de cinco, porque si no la partida puede hacerse inacabable. Lo digo por experiencia.

En el próximo número, más de lo mismo y de otras cosas.



quisiera mejorar, mi récord personal es en el *Stones'N'Bones* del *Fantasies*, con algo más de 270 millones de puntos. Y tengo pruebas...

En el *Fantasies*, si antes de elegir el número de jugadores tecleas EARTHQUAKE, podrás mover la máquina todo lo que quieras sin hacer falta.

En el *Dreams*, la bola se «porta mejor» si reseteas el ordenador, y concluido el arranque, cargas directamente el juego. Parece una tontería, pero puedo atestiguar que se logran puntuaciones mucho más altas que si ejecutas el juego después de haber estado trabajando con otros programas.

—L. B.

«¿Quiénes somos,
de dónde venimos?
»¿A dónde vamos?
»¿Estamos solos en la
Galaxia,
»o acompañados?
»Y si hay reencarnación,
»y si existe el más allá»

Siniestro Total:
«Quiénes Somos...»



Yel año 1994 se nos fue en un suspiro. Volvemos a la carga en este 1995, del que saboreamos los primeros días y la incertidumbre del no saber cómo nos va a ir. De manera indudable, somos un año más viejos, y espero que un poco más sabios.

Para ser sincero, según es mi norma, aún ando por ahí un tanto confuso. La Navidad ha sido como una bronca tabernaria llena de disgustos, un rito insulso ornado de purpurinas. La GEN CON todavía pesa sobre mi conciencia, lo quiera o no. La nueva periodicidad de **DRAGON**, de vuelta a los orígenes, me ha pillado bastante fuera de este mundo, y mentiría si dijera que me hace gracia. Sé que eso alivia un tanto mi esclavitud y me dará algo más de tiempo para dedicar a otros proyectos que ansío acometer, pero no es bueno ganar libertad a costa de parte de tus alas.

Cuando se respira rol las veinticuatro horas del día, (algo que no es exclusivo de los «profesionales» del cotarro: muchos de vosotros lo hacéis también), aflojar el ritmo es, como mínimo, difícil. Cada día es una nueva aventura: hablar con un colaborador y quedar para comer con otro, atender el correo y los recados varios, responder al teléfono, interesarse por los pedidos, contestar a los faxes de TSR o FASA... Todo ello salpicado de traducciones, correcciones, artículos, pruebas de maquetación, carreras a la imprenta, envíos... Y todo, todo ello, con el rol como motivo y como causa última.

Me decía hace poco un lector en una carta: «No te quejes, porque al fin y al cabo estás haciendo lo que te gusta.» Se le notaba también un tanto angustiado, como servidor en este justo instante. Supongo que eso es el indicio de que somos iguales en el fondo, sin importar el bando en el que militemos. Eso es lo único que le da sentido a todo esto.

Porque vosotros me conocéis a mí, pero yo también sé quiénes sois vosotros. El sábado pasado, Lluís Salvador, un jugador de rol de muchos quilates, me instaba a hablar en esta sección sobre el perfil del jugador de rol actual, algo que siempre se había quedado pendiente. Quizá. Sólo hemos cumplido dos añitos, y nos queda mucha tela por cortar. Así que va por tí, mi viejo y querido comandante estelar.

Sois jóvenes, cada día más. A partir de los doce años soléis entrar en los círculos del rol, por curiosidad, porque me han dicho que está muy bien, por-

que he jugado y me «ha molao» mucho. Y como mínimo, pasarán cinco años antes de que consideréis el dejarlo para pasar a cosas «más serias». La gran mayoría no lo hace, y continúa adelante a pesar de haber sentado la cabeza, hacerse persona de provecho y toda esa sarta de aduleces. La gente de mi generación es buena prueba de ello: camino de los treinta y tantos, con más trompazos que Carlos Sainz, pero no nos rendimos ni a la de tres. Y encima, nos empeñamos en daros ejemplo a los que venís detrás. Como si no pisárais con suficiente fuerza ya...

Estudiáis en una alta proporción: colegios, institutos y universidades son campo abonado para encontrar amigos y jugar. El rol os brinda una buena oportunidad para cogerle el gustillo a la lectura, a la escritura y al hacer cosas en grupo, hurtando el cuerpo de paso a los muchos sinsabores de la vida académica. Muchos de vuestros profesores lo saben: su talento y el de los demás será mucho más abierto si habláis de vuestras ilusiones y proyectos con franqueza. Poco a poco, el ostracismo secular en el que se recluían los jugadores de rol se está diluyendo. Se empieza a notar que sois gente con una cierta culturilla, y no «bakaladeros» impenitentes.

No es que haya mucha pasta para invertir en el rollo, ¿verdad? Mucha visita a la tienda, pero a socializar, a consumir menos. Los libros de rol son caros, y ninguno de vosotros puede tirar de Visa o talón. Hay que aguantarse con lo que hay, y comprar en comandita, apuntarse en algún club o ludoteca o hacer otras cosas bastante menos loables. La explosión de *Magic* os ha agarrado bien de donde yo me sé a bastantes: se trata de gastar menos, pero más seguido. Y cómo vician las malditas cartas, demonio.

No me hace falta una bola de cristal precisamente para saber que si ligáis más, a buenas horas ibais a pasar el fin de semana jugando al *Vampiro* o al *AD&D*, por decir algo. Sin duda, uno de los temas estrella a la hora de escribir a la revista. Todos se quejan de lo mismo (aparte de tres o cuatro temas adicionales que están en la mente de todos). Las chicas comienzan a sentarse en vuestra mesa, pero siempre son la novia o la amiga de alguien. ¿Me equivoco? No desesperéis, que la tortilla está dando la vuelta. Conozco muchas parejas que se han formado con la excusa del rol, y a todas les va de fábula, porque al menos tienen una cosa en común. Y gran parte de ellas, hasta se han casado y todo, o andan en puer-

tas.

Las más de las veces, encontraréis las cosas que os faltan en el mundo real a través de la hoja de personaje y los dados, y eso no es malo. Los tímidos aprenden a darle a la sin hueso, los apocados, a sacar aplomo de donde sea, los más expansivos, a quemar energía organizando cosas, y la inmensa minoría, a practicar con el inglés, a estrujarse las meninges, a solucionar acertijos y a dibujar mapas, redactar módulos o lo que haga falta.

Lo único que diferencia a las tan traídas y llevadas «generaciones del rol» es la experiencia de los años vividos. Los más jóvenes pueden pecar de exceso de entusiasmo y de ser un poco «destroyers», los más mayores están más asentados y gozan más con la interpretación que con el espadazo... Pero todos sin excepción suelen portarse de manera muy parecida cuando tienen a un máster delante... o los jugadores mirando con aire zumbón.

Los nuevos juegos crean nuevos jugadores y escuelas, en cuanto a estilo, concepción y horizontes, pero eso es algo común a todas las cosas de la vida que están sometidas a una evolución. Y aquí la hay, y continúa.

Los próximos meses van a ser decisivos en este gran edificio que compartimos. En el piso de arriba va a haber baile, porque dicen que hay demasiados inquilinos para tan poco arrendamiento. Ya se sabe, es una buhardilla, coquetona y tal, pero no el palacio de Versalles. Y escaleras abajo, la gente se reparte como puede, en los descansillos y hasta en el hueco del ascensor; yo juraría que cada mes veo caras nuevas a montones a la hora de pagar el alquiler. Y las fiestas y las jaranas están a la orden del día: cada vez son más sonadas y más gregarias. Si cerramos bien las ventanas para que nadie se defenestre, y dejamos la puerta abierta a nuevos vecinos, tendremos casita para largo.

De lo malo nos da una amnesia atroz, y lo bueno nos lo colgamos del cuello, para no perderlo. Con todos estos méritos por montera, a mí lo que me extraña es que no nos hayamos puesto de acuerdo aún para conquistar el mundo. Porque si se nos mete en la sesera, creo que somos capaces y todo. No me contestéis ahora, hacedlo dentro de dos meses, cuando vuelva a salir **DRAGON**. Aquí os estaremos esperando.

—Francisco José Campos

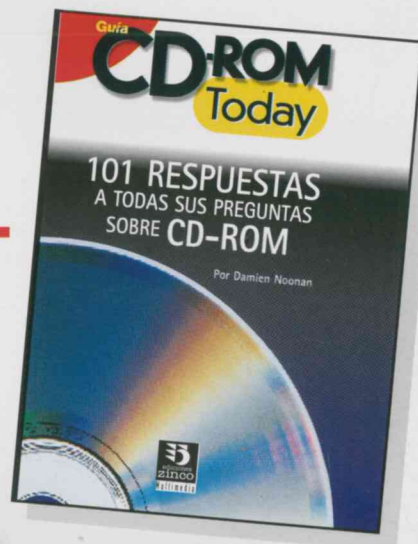
GUIA CD-ROM TODAY

¡MUCHO MAS QUE UNA REVISTA!

Nº 3 A LA VENTA CON UNA OFERTA INCREIBLE:
REVISTA + CD-ROM 650 Mb + LIBRO
SOLO POR 975 Ptas.



+



+



650 Mb!

¡SOBRESALIENTE!*

*Gracias a todos nuestros lectores por la puntuación media: 9,25, sobre 10, que nos han otorgado en la encuesta aparecida en los dos primeros números

GUIA CD-ROM TODAY

Educa

•

Informa

•

Entretiene

ediciones zinco
Multimedia

Algunos de tus mejores amigos están esperando encontrarte



...¡En combate Acaba con ellos, antes de que ellos acaben contigo

Ya está aquí Spellfire™, el excitante juego con los personajes, monstruos y hechizos de tu Juego de Rol favorito: Advanced Dungeons & Dragons. Fácil de aprender, el hacerse un maestro en el mismo para construir y conquistar mundos de fantasía es todo un reto.

Hay cuatrocientas cartas diferentes en la primera edición en castellano, todas ellas con las maravillosas ilustraciones de TSR... y habrán más cartas nuevas en el futuro. Colecciona más y más cartas, para hacerte más y más poderoso y estar mejor equipado para derrotar a quienquiera que te rete.

Un mazo doble, con ciento diez cartas (por sólo 1.875 pesetas) te permite empezar a jugar. Luego, los sobres potenciadores, con quince cartas cada uno (y por sólo 350 pesetas) te irán haciendo tan poderoso como quieras llegar a ser.

Spellfire y AD&D son marcas registradas de TSR Inc.

